Lost Vikings 2

Ace Combat 2

City of Lost Children

Wild Arms

D-Xhird

War Gods

ANO III
Nº 20
R$ 2,90

GAMERS

PREÇO MALUCO 2,90

escala

PROGAMES

WILD ARMS

MAIS UM RPG QUENTE PARA O SEU PLAYSTATION

EXCLUSIVO

THE KING OF FIGHTERS '97
ザ・キング・オブ・ファイターズ '97

PRIMEIRAS IMAGENS

TEKKEN 3

GAMERS 64 PÁGINAS
Mais informação - Mais páginas - Menor preço

TONELADAS DE GOLPES

ISSN 1413-1471
9 771413 147002 20

ANO III - Nº 20 - R$ 2,90

COD. 76.140001

CHEGA DE DEMO!

CD-ROM collection

A única revista com CD-ROMs completos premiados* nos EUA.

Por Apenas R$ 12,80

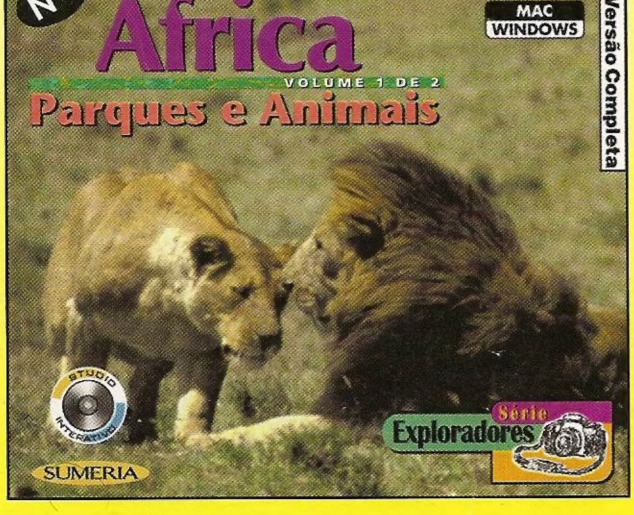
JÁ NAS BANCAS!

revista + CD-ROM completo

WINDOWS COMPATÍVEL MACINTOSH

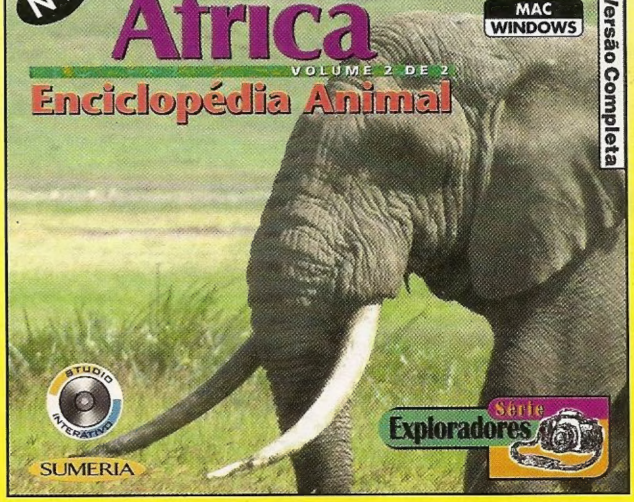
África - Parques e Animais

Você vai fazer uma incrível excursão virtual por três Reservas Ecológicas africanas, consideradas Patrimônio da Humanidade pela UNESCO: Serengeti, Ngorongoro e Tarangire. Descubra como vivem alguns dos animais mais fascinantes que existem! Uma viagem com 187 fotos, 45 minutos de narração e 75 espécies de animais!



África - Enciclopédia Animal

No segundo número da revista "CD-ROM Collection" você vai aprender tudo sobre 46 animais: seus nomes científicos, a descrição de seus habitats, como e quando se reproduzem, o que comem, quem são seus predadores e quanto tempo vivem. Tudo isso acompanhado de mais de 100 fotos e 20 minutos de filmes com narração!



STUDIO INTERATIVO

TUDO EM PORTUGUÊS!

escala

* Software do ano pela revista "Learning and Technology"- Medalha de bronze no "National Educational Media Network" -

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DIRETOR COMERCIAL
Luiz Antonio de Assis Gomes

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcísio Motta
Marco Aurélio T. Saito
Donizete de Paula

Direção de Arte e Diagramação
Walquiria Panicacci

Redator Chefe e Edição de Arte
Fabio Santana de Souza

Homero Letonai (jogos)
Willian da Costa (jogos)
Rômulo M. S. Gentil (jogos)

Publicidade
☎ (011) 3641-0444

Assinatura
☎ (011) 858-8867

Ilustrações
Rogério Fantin

Colaboradores
Mário Câmara
Luciano Motta Filho
Ivani Battesini

Bureau
UNIGRAF
Distribuição
DINAP
Impresso na Globo Cochrane Gráfica

GAMERS
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

ÍNDICE

SEÇÕES
ESPAÇO DO LEITOR 05
PRÓ-DICAS 09
GAME NEWS 15
FLASH GAME 54

PLAYSTATION
TOBAL 2 22
NORSE BY NORSEWEST 26
ACE COMBAT 2 28
THE CITY OF LOST CHILDREN 30
WILD ARMS 32
GAMERA 2000 36
FINAL FANTASY VII 37

SATURN
MACROSS 49
D-XHIRD 50

NINTENDO 64
WAR GODS 52

ARCADE
TEKKEN 3 56

EDITORIAL

Gamers 64

E mais uma vez estamos aqui para trazer informações, novidades do mundo dos games e diversão. Nem bem acabamos de anunciar a assinatura da revista e já temos uma nova bomba: a partir de agora a Revista Gamers passa a ter 64 páginas.

Foi um longo caminho até aqui, muita correria, críticas, elogios, um precinho para ninguém reclamar, mas ainda achavam que 52 páginas era pouco e nós tínhamos que espremer as matérias, selecionar algumas poucas cartas e desenhos e mandar muitos jogos bons para a seção Flash Game. Isso não vai ser mais problema, talvez tenhamos que correr mais para sair na data, mas nossa equipe está sempre aberta a desafios.

Deixando o blá blá blá de lado, vamos aos jogos que agora vão estar em maior quantidade. Nesta edição você vai conferir todos os golpes de Tobal 2, a continuação da saga de Cloud e seus companheiros em Final Fantasy VII ambos para o Playstation que tem lançamentos que não acabam mais, como é o caso de Wild Arms, Goal Storm 97 e Gamera 2000. O Saturn reage com Hexen, Macross e D-Xhird. E o poderoso 64 da Nintendo vem com War Gods. Tem até lançamento para Super NES - Montain Bike Rally, e mais golpes de Tekken 3 que é a grande curtição dos Arcades e um dos jogos mais esperados para ser jogado em casa.

Com tantas novidades, só resta se preparar e curtir estas férias numa boa. Boa curtição!

ERRAMOS

Começando pelo índice, algumas páginas saíram com a numeração trocada. Na Pró-dicas, a estratégia para Star Fox 64 foi mal revisada e ficou um pouco confuso. E a grande mancada mesmo foram as páginas 33 e 34 de Final Fantasy VII que saíram com as imagens apagadas e esconderam algumas informações, mas para consertar isso reeditamos as páginas nessa edição.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

SISTEMA			
NOME			
SOFTHOUSE	-	MEMÓRIA	
GÊNERO	-	Nº DE JOGADORES	
GRÁFICO	%	JOGABILIDADE	%
MÚSICA	%	DIFICULDADE	%
EF. SONOROS	%	ORIGINALIDADE	%
DIVERSÃO	%	CLAS. FINAL	%
CRÍTICA			
COMENTÁRIOS SOBRE O GAME			

É com este sistema que avaliamos os jogos publicados nesta revista. Aqui nós informamos a Softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc), o gênero (ação, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria, se uma delas chegar a 90% ou mais, o número estará em vermelho. E para finalizar, fazemos um comentário definitivo sobre o jogo.

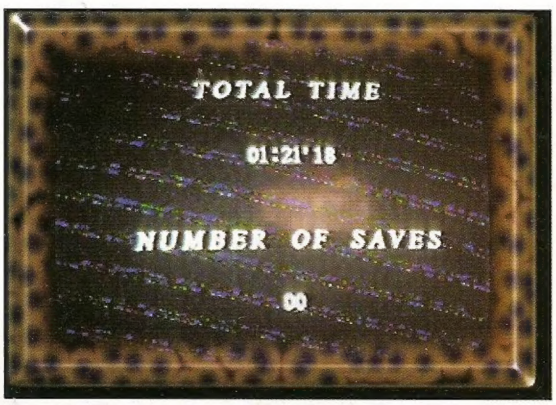
Este é o selo Gamers para os games realmente chocantes, que recebem 90% ou mais de avaliação final.

ESPAÇO DO LEITOR

RECORDS

Fiz 103% em Donkey Kong Country 3 e quero que vocês publiquem.

João Paulo Rocha - Fortaleza-CE



Estou escrevendo para dizer que terminei o jogo Resident Evil em 01: 21' 18 com a Rocket Launcher (lança mísseis), espero que o meu recorde seja publicado.

Marcos Alexandre Silva
Araras -SP

FORA DO AR

-Aos desavisados: a revista já tem assinatura, é só ligar para 858-8867.

-Onde encontrar os jogos contidos na revista?

É só procurar nos nossos patrocinadores, se você mora em outra cidade não tem problema, pois a maioria trabalha com Sedex.

-Também muito nos escreveram perguntando sobre os jogos Cavaleiros do Zodíaco e Campeonato Brasileiro. Estes jogos só saíram em versão pirata, nada temos sobre eles.

Gamers opinião

Finalmente consegui escrever esse e-mail para vocês. Sou leitor assíduo dessa revista e já que agora disponibilizaram esse mail, tive um tempinho disponível para escrever. A revista em suma está muito boa, com textos bem explicados e páginas bem coloridas, porém, a capa de vocês não está condizente com o que a gente pode ver atualmente. Poderiam haver algumas melhoras para que a capa fosse mais chamativa, mais bonita, talvez um papel diferente, com brilho, algo do tipo. As seções da revista estão na medida certa, só que por duas edições consecutivas não foi publicada a seção Multimídia em virtude da matéria de jogos como Final Fantasy, um ponto negativo, já que a seção sempre apareceu na revista (estou com vocês desde a edição 7). A capa da edição número 9 foi a melhor de todas e inclusive foi a capa do ano... Os previews de jogos são os melhores do mercado e saem sempre na frente de todos, o Pró-dicas poderia ser mais explorado e a seção Antiguinhos deveria estar junto com o Pró-dicas. O Flash game está na medida certa. Do mais, estou contente com o trabalho dessa equipe e com certeza vou fazer a assinatura. Que vocês tragam cada vez mais novidades para nós leitores sedentos por informações.

Um abraço,

Cristiano C. Roma
São Paulo - SP

É isso aí Cristiano, há muitas opiniões a respeito da nossa revista, recebemos muitas críticas e também muitos elogios. A seção Antiguinhos é mal entendida, mas quando não existia, nos pediam dicas mais velhas, e ela faz parte da Pró-dicas. O importante é você continuar com a gente!

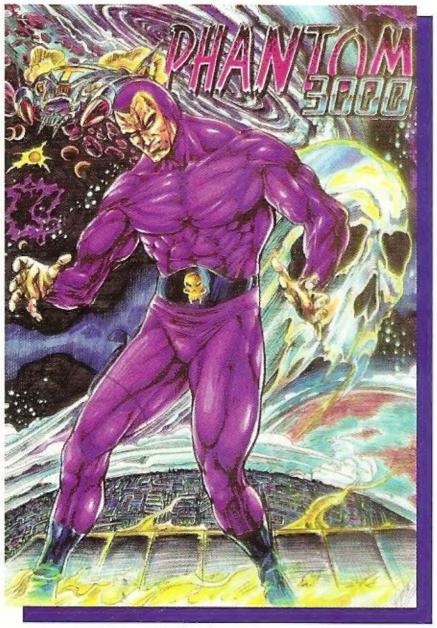
E aí galera! Games ligados e detonados ?! Eu, como um cara esperto, estou detonando todos. Parabéns por vocês fazerem esta revista "massa".

Tenho um Sega Saturn e gostaria que vocês me esclarecessem o seguinte: os games Albert Odyssey Gaiden, Magic Knight Rayearth, Lunar: The Silver Star Story e Shining the Holy Ark já saíram em versão Americana? E se não, quando serão lançados? Por favor, respondam minhas perguntas!!!!! (Sou fã de RPG, principalmente da série Dragon Force) Além disso quero informar que eu e meus amigos produzimos uns RPGs para MSX: A lenda de Hindellis (RPG/Simul.), A turma do Petri (RPG/AÇÃO) e Hero Quest MSX (RPG). Qualquer interessado entre em contato pelo telefone (027) 763-2020 e fale c/ Cristiano. Obrigado galera! Tchau!

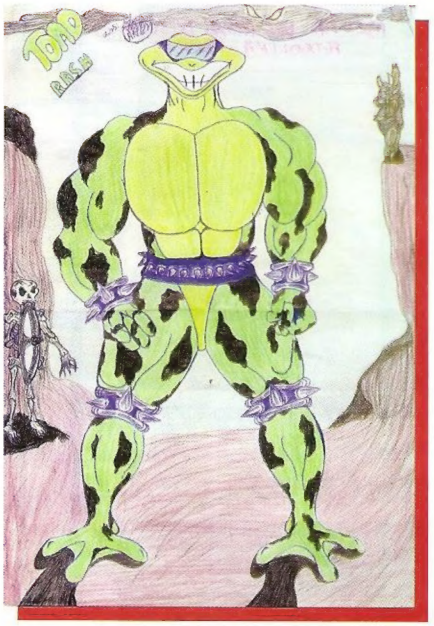
Renato Rodrigo Bittencourt Silva
São Mateus - ES

Muito legal essa idéia de produzir games, Renato. Desejamos sorte cara e aí vão as respostas: Albert Odyssey Gaiden já está disponível; Magic Knight Rayearth está previsto para Agosto, e Lunar: The Silver Star Story está previsto para Setembro, todos estes são traduzidos pela competente Working Designs. Shining the Holy Ark já está sendo traduzido pela Sega of America e ainda está sem previsão de lançamento.

FERAS D



José Carlos S. de Oliveira
São Paulo - SP



Adevan Passos de Souza
Petrolina - PE

Alan Ri
M

Edmar M. Rodrigues
São Paulo - SP

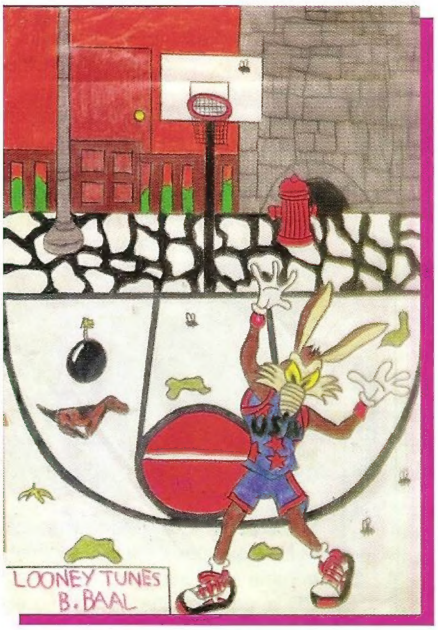
Edmar de Souza Prado
Rondonópolis - MT

Ana Karina C
Taguati

MANDE SUAS DICAS INÉDITAS, DESENHOS, CRÍTICAS E SUGESTÕES PARA A REDAÇÃO
E-MAIL: marcosal

O TRAÇO

ardo de Oliveira
nduri - SP

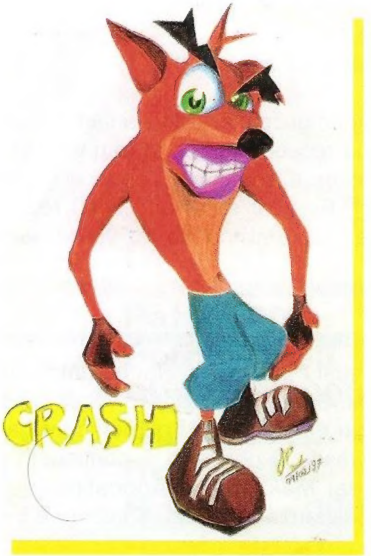


Victor G. Rosa
Franca - SP

Rogério Martins Silva
Itarumã - GO

iveira Bressolin
ga Sul - DF

Alexandre A. Fernandes
Guarulhos - SP



João Carlos D. Santos
Indaiatuba - SP

A REVISTA GAMERS: RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - CEP 05060-000
amcham.com.br

Oi pessoal da Gamers, parabéns pela revista, ela está ótima. Tenho algumas dúvidas sobre Final Fantasy VII: 1: Onde tenho que ir depois de passar por Rocket Town e pegar o avião quebrado?
2: Como faço para encontrar Vincent Valentine?
3: Vocês vão continuar dando matéria sobre este jogo?
4: FF VII sairá nos States? Quando?
Valeu Gente! Um abraço!

Vitor Batista Machado
Curitiba - PR

Obrigado pelos elogios Vitor, e quanto às suas dúvidas, é só conferir nossas repostas:
1: e 2: Confira nesta edição.
3: Sim, tudo até o final.
4: 7 de setembro (se Deus quiser.....)

Dear Gamers,
leio sua revista todo mês. Gamers é melhor do que qualquer outra revista porque contém muitas dicas, muito conteúdo e um lindo visual! Todavia, como vocês conseguiram traduzir do Japonês para o Português? Vocês são game maníacos, não são? Desculpem, eu não sei como falar e escrever "direito" em Português ainda. Eu sou uma Japonesa de 26 anos de idade e sou "dona de casa". Mas meu inglês é errado!! (Português é mais difícil).
Bem, nós (eu e meu marido) desejamos seu total sucesso! E vejo vocês no próximo exemplar.
Continuem detonando!
Sinceramente,

Ritsuko O. Moriya
S. Bernardo do Campo - SP

Dômo arigatô gozaimás, Moriya san. Vocês nem imaginam a honra de receber sua carta (em inglês). Muito obrigado pelos elogios e continuem lendo a Gamers. Thank you very much for your letter and keep reading the Gamers magazine! Ah, and thanks for your beautiful illustration. Bye!

E aí pessoal da Gamers? Tenho um Saturn e procuro alguns jogos. Será que por acaso vocês saberiam me indicar algum lugar em São Paulo que eu consiga encontrar estes games? Desde já obrigado, e continuem assim! Os jogos são: Tengai Makyo: The Apocalipse IV, Magic Knight Rayearth, Guardian Heroes, Snatcher e Eve Burst Error.

Flávio Célio O. de Carvalho
Taguatinga do Sul - DF

É Flavião, realmente é muito difícil encontrar jogos como estes que você está atrás e às vezes você precisa até encomendar em alguma importadora, mas se você tiver sorte é capaz de encontrar algum destes CD's no bairro da Liberdade (Centro de São Paulo), mas pode ir juntando grana porque não é nada barato, cara. Guardian Heros é mais fácil de ser encontrado, pois já saiu em versão americana. Magic Knight Rayearth logo logo (mais precisamente em Agosto) sairá nos States.

E aí pessoal da Gamers, como vai a melhor revista de video games do Brasil. Vocês me surpreenderam em poucos meses já estão na concorrência. É a revista que mais se assemelha com minhas opiniões, como no jogo FF VII que é o melhor RPG que existe.
Bom, parando com a paparicação, o que quero saber é:
1: No final do jogo, na luta contra o sub-mestre, dá para fazer até 3 grupos, um deles faltando um personagem, penso eu que tem outro cara ou que a Aerith reaparece. O que vocês sabem sobre isso?
2: Os Limites, se eu ficar que nem louco pegando experiência, posso chegar no limite 4 do Cloud? e os outros, até qual level eles chegam?
3: Sou fã das Guerreiras Mágicas de Rayearth e reparei que elas usam um tipo de orb em suas armaduras e luvas, será que a super idéia das Materia Orbs, foi tirada do desenho? Só sei que o desenho é mais antigo que o protótipo de FF VII.
4: Reparei que existem 3 cavernas no mapa e que uma está escondida (só dá para ver se você for até o local), por acaso são novos lugares ou são só para enfeitar?
5: Eu vi na edição 17 da Gamers, que vocês tem a Summon Materia chamada Kujata, onde vocês encontraram? Fora isso eu vi uma Summon que vem um robô, vocês a conhecem?
Estou no terceiro colegial e gosto muito de games, eu sei que a carta é longa, mas tenho esperanças. Obrigado e até mais.

Leonardo Imparato
São Paulo - SP

Valeu pela sinceridade e não se desespere, suas respostas são:
1: Há nove personagens jogáveis no game, contando com Vincent e Yuffie (que são secretos), mas Aerith morre no final do primeiro CD e, ao contrário do que se especulava, não pode ser ressuscitada. Isso quer dizer que você terá no final, 8 personagens formando dois grupos com três e um grupo com dois.
2: Você pode até chegar no level 99 e ficar mais de cem horas ganhando experiência e mesmo assim não vai ganhar nenhum Limit Breaker level 4. A única maneira de fazer isso é usando itens secretos, cada personagem tem um para acessar seu Limit level 4 (até a Aerith!!!), você vai conferir a localização dos itens nas próximas edições. Ah! O Cait só tem dois níveis de Limit breaker.
3: Este anime é realmente animal, mas é improvável que a idéia dos orbs tenha saído daí.
4: Realmente existem estas cavernas secretas no game. Você só pode acessá-las quando tiver chocobos, você vai aprender a criar chocobos nas próximas edições.
5: A Materia Orb Kujata é encontrada na floresta da Bone Village (a floresta em que Aerith entra antes de morrer no final do primeiro CD). Na primeira parte da floresta, você vê um pontinho vermelho aparecendo e desaparecendo pelas árvores, fique andando e apertando o botão O (círculo) até pegar o pontinho que é a Summon Materia Kujata. A outra Summon que você viu deve ser a Alexander, que você obtem na primeira vez que passa pela Snow Land. E é só isso.

Oi pessoal! Tudo bem? Meu nome é Rubens e estou escrevendo para parabenizá-los pelo excelente trabalho, não perco uma revista. Pena que não resisto aos desenhos de MK e SF II, recorto tudo e colo na parede. Quando sai um pôster da gata Mai Shiranui?

Rubens Teles de Faria
São João da Aliança - GO

Obrigado, Rubão. O pôster logo logo estará nas bancas com as gatas: Mature, Mai Shiranui e Yuri Sakasaki. Agora, entre nós, não recorte mais suas revistas não, cara!

PRÓ-DICAS

PLAYSTATION

HEXEN

Cheat menu

Vá para a tela Controller Setup que fica no Options, segure R2 e aperte →, ↓, →, ▲, X.

É aqui onde você entra com os códigos.

Começe o game normalmente, dê um pause, e lá estará o cheat.

PLAYSTATION

COMMAND AND CONQUER

Cheat Codes

Durante o jogo, pause e faça a sequência a baixo:

Instant 5,000 dollars

→, ↓, ↓, ←, L1, ←, →, ↓, ←

Ion Cannon

→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, X, □, ▲

Air Attack

→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, X, □, O

Map Out

O, O, O, ↑, O, □, R1, O, O, O

NINTENDO 64

NBA HANGTIME

Jogadores secretos

Para o personagem secreto que você escolher, digite o nome dele (ao invés de digitar o seu nome) e entre com o número no PIN:

Ahrdwy - 0000	Glennr - 0000	Marty - 1010	Patf - 2000
Amrich - 2020	hgrant - 0000	Mdoc - 2099	Perry - 3500
Bardo - 6000	Jamie - 1000	Mednik - 6000	Pippen - 0000
Carlos - 1010	Japple - 6660	Miller - 0000	Quin - 0330
Cliffr - 0000	Jason - 0729	Minife - 6000	Rice - 0000
Daniel - 0604	JC - 0000	Morris - 6000	Rodman - 0000
Danr - 0000	Jigget - 1010	Mortal - 0004	Root - 6000
Davidr - 0000	Jfer - 0503	Motumb - 0000	Shawn - 0123
Divita - 0201	Jonhey - 6000	Munday - 5432	Smits - 0000
Dream - 0000	Johnsn - 0000	Mursan - 0000	Sno - 0103
Eddie - 6213	Kemp - 0000	MXV - 1014	Stackh - 0000
Elliot - 0000	Kidd - 0000	Nick - 7000	Starks - 0000
Eugene - 6767	Kombat - 0004	Nobud - 1010	Turmel - 0322
Ewing - 0000	Malone - 0000	North - 5050	Webb - 0000
Ghill - 0000	Marius - 1005	Nfunk - 0101	Webber - 0000

CÓDIGOS PARA O GAME SHARK

PLAYSTATION

FINAL FANTASY VII

Códigos exclusivos para todas as Materias no Level Master

Parte 1

3009B5F8 0000
5FC 0001
600 0002
604 0003
608 0004
60C 0005
610 0006
614 0007
618 0008
61C 0009
620 000A
624 000B
628 000C
62C 0000
630 000E

Parte 2

3009B634 000F
638 0010
63C 0011
640 0012
644 0013
648 0014
64C 0015
650 0016
654 0017
658 0018
65C 0019
660 001A
664 001B
668 001C
66C 0010

Parte 3

3009B670 001E
674 001F
678 0020
67C 0021
680 0022
684 0023
688 0024
68C 0025
690 0026
694 0027
698 0028
69C 0029
6A0 002A
6A4 002B
6A8 002C

Parte 4

3009B6AC 0030
6B0 0031
6B4 0032
6B8 0033
6BC 0034
6C0 0035
6C4 0036
6C8 0035
6CC 0038
6D0 0039
6D4 003A
6D8 003B
6DC 008C
6E0 003D
6E4 003E

Parte 5

3009B6E8 003F
6EC 0040
6F0 0041
6F4 0042
6F8 0043
6FC 0044
700 0045
704 0046
708 0047
70C 0048
710 0049
714 004A
718 004B
71C 004C
720 004D

Parte 6

3009B724 004E
728 004F
72C 0050
730 0051
734 0052
738 0053
73C 0054
740 0055
744 0056
748 0057
74C 0058
750 0059
754 005A

Obs: Você terá acesso a todas as Materias e elas estarão na ordem de 1º Slot até o 88º Slot. Todas as matérias estarão no level Master e você poderá equipá-las ou vendê-las quantas vezes quiser, pois elas serão infinitas. Você deve entrar no jogo com os 6 códigos ativados para ter acesso a todas as materias e poderá tanto iniciar uma nova partida quanto carregar um jogo já salvo. Todas as Materias obtidas com os códigos substituirão as Materias que você já possuía. É aconselhável que você jogue fora todas as Materias que já possuía antes de ativar os códigos pois as novas materias ficam no level da qual ele substituiu. Se você tiver uma Zentaika no level 1, por exemplo, qualquer Materia dos códigos que sobrepor esta Zentaika, vai ficar no level 1 também, portanto, jogue fora todas as Materias que você possuía para garantir que todas as Materias dos códigos venham no level Master.

SATURN

SCUD

Master Code F6000914 C305
..... B6002800 0000
Créditos infinitos 160ED9AC 0009
Energia infinita (P1) 1603AADC 0000
Modificador de arma (P1) ..... 160452EA 00??
Energia infinita (P2) 1603AAF2 0000
Modificador de arma P2 ..... 16045472 00??
Dígitos para as armas
00 - Normal
01 - Machine Gun/Spiked Ball
02 - Laser/Plasma Stream
03 - Spread/Worms

NBA LIVE '97

Master Code F6000914 C305
..... B6002800 0000
Modifica pontuação do time da casa ..... 1609D076 ????
Modifica pontuação do time visitante ..... 1609D176 ????
Parar Relógio 1609E656 2A30
Parar shot clock 1609E712 05A0
Códigos para criação de jogadores
Fadiga Máxima 160835C6 00FF
Máximo Field Goals 160835E6 00FF
Máximos 3-Pontos 16083606 00FF
Máximos Lances livres 16083626 00FF
Máxima Enterrada 16083646 00FF
Máxima Roubada 16083666 00FF
Máximo Bloqueio 16083686 00FF
Máximos Rebotes ofensivos 160836A6 00FF
Máximos Rebotes defensivos 160836C6 00FF
Máximo Passe 160836E6 00FF
Máxima força ofensiva 16083706 00FF
Máxima força defensiva 16083726 00FF
Máxima Velocidade 16083746 00FF
Máxima Prontidão 16083766 00FF
Máximo Pulo 16083786 00FF
Máximo Drible 160837A6 00FF
Máxima resistência 160837C6 00FF
Máximo alcance de tiro 160837E6 00FF

TEMPEST 2000

Master Code F6000914 C305
..... B6002800 0000
Códigos para os modos Tempest Plus, Traditional & Tempest 2000
Vidas infinitas 160A032E 0003
Modificador de pontuação ..... 160973D6 ????
Tempest Duel
Vidas infinitas (P1) ..... 160A0326 FFFF
Invencibilidade (P1) (Flashes) 160A03C8 0065
Modificador de vitória (P1) ..... 160A033C 00??
Vidas infinitas (P2) ..... 160A0322 FFFF
Invencibilidade (P2) (Flashes) 160A044C 0065
Modificador de vitória (P2) ..... 160A033E 00??

NINTENDO 64

FIFA SOCCER 64

Provocação

Quando você estiver jogando uma partida e apertar o direcional normal em qualquer direção, você irá provocar seu oponente. Tente fazer isso quando o seu oponente estiver prestes a marcar um gol.

Comemoração

Depois de marcar um gol, aperte os botões ▶ , ◀ , ▼ e ▲ para fazer sons do tipo buzinas , fogos , etc... Comemore o seu gol com estilo !!

Mudando o logo da FIFA

Quando o logo da FIFA aparecer, aperte: A, B, A, B, B, A, Z . Agora você pode mudar a cor do logo.

NINTENDO 64

WAR GODS

Cheat Menu

Na tela de apresentação, aperte (no direcional normal) →, →, →, B, B, A, A . Novas opções serão ativadas. Veja abaixo, suas funções:

Game Timer- Ativa/desativa o tempo de luta.

Easy Fatalities- Apertando SA+SB+CA+CB você irá executar um fatality.

Player 1 Skill- Modifica o dano do jogador 1.

Player 2 Skill- Modifica o dano do jogador 2.

Level Select- Você poderá escolher a arena.

PLAYSTATION

NORSE BY NORSEWEST

Passwords para todas as fases

1ª tela = **NTR0**	2ª tela = **1STS**	3ª tela = **2NDS**
4ª tela = **TRSH**	5ª tela = **SW1M**	6ª tela = **W0LF**
7ª tela = **BR4T**	8ª tela = **K4RN**	9ª tela = **B0MB**
10ª tela = **WZRD**	11ª tela = **BLKS**	12ª tela = **TLPT**
13ª tela = **GYLR**	14ª tela = **B3SV**	15ª tela = **R3T0**
16ª tela = **DRNK**	17ª tela = **Y0VR**	18ª tela = **0V41**
19ª tela = **T1N3**	20ª tela = **D4RK**	21ª tela = **H4RD**
22ª tela = **HRDR**	23ª tela = **L0ST**	24ª tela = **0B0Y**
25ª tela = **H0N3**	26ª tela = **SHCK**	27ª tela = **TNNL**
28ª tela = **H3LL**	29ª tela = **4RGH**	30ª tela = **B4DD**
31ª tela = **D4DY** - FINAL		

Invencibilidade: **GHST**

Pular para o mais alto level que você atingiu: **W4RP**

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes
Nacionais e Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

ANTIGUINHOS

SUPER NES

F1 ROCK 2

Bonus Game

Na tela de título, aperte Y, Y, Y, Y, X, X no controle 2.

Selecionar pista e carro

Na tela de título aperte ↑, X, Y →, ↓, B, ←, A, A.

SUPER NES

Pac-in-Time

Level Select

Entre com o código "LVDYK" , então retorne à tela de título e segure ← + L + R e aperte Start.

SEGA CD

Jurassic Park

Cheat Menu

Para acessar um menu especial, coloque pelo menos um ovo na incubadora, então saia do lugar onde está o computador e aperte Start.

GAME BOY

Prehistorik Man

Cheat Mode

Durante a apresentação, pressione:↓ ,A, ↑, B, ←, →, B, A, B, A, B, A, ↑, ↓. Um novo menu será ativado na próxima tela. Este código te deixará invencível e o permitirá pular níveis apertando Select.

SEGA CD

Battlecorps

Map Mode

Para ver um mapa do nível atual, pause o jogo e aperte B, A, B, A, →, A, C, ↑, Start.

3DO

Out of This World

Imagem escondida

Para verificar uma imagem animada, aperte L + R quando a seqüência de demo do jogo aparecer. Continue a segurar os botões até uma tela aparecer.

Secret Game

Pause o game, e entre com a seguinte senha: BRGR.

GAME BOY

Turrican

Invencibilidade

Na tela de título, aperte A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.

Level Select

Vá à tela de título, segure Select e aperte Start.

Pule de Level

Ative Invencibilidade e comece o jogo. Para pular estágios, pause o game, então aperte Select para ir para o próximo nível.

Fique ligado!

Vem aí Disk Gamers, o telefone onde você vai encontrar dicas, truques e manhas dos melhores jogos do planeta.

DICAS DOS LEITORES

Super NES

FINAL FANTASY III

Consiga 99 Paladin Shields e Itens de montão.

Depois da destruição do mundo, vá para Veldt com a seguinte formação no seu grupo: Gau, Relm, Edgar e Locke. Use o comando Leap com Gau e quando ele voltar para seu grupo use o comando Sketch de Relm em Gau. Fazendo isso vai parecer que o jogo está com defeito, mas é só por alguns minutos, após isso vá até seu inventário de Itens e você terá um monte de Itens extras!

Danilo Miranda de Almeida
Mogi das Cruzes - SP

SUPER NES

JURASSIC PARK 2

Continues infinitos

O jogo está quase tão velhinho como os próprios dinossauros, mas nunca é tarde para uma diquinha esperta. Na tela "Select Mission", aperte L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R,L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, um som indicará que a dica funcionou.

Roger Silva
Florianópolis - SC

SATURN

MR. BONES

Seleção de fase

Na tela Level Select /Start, faça a seguinte seqüência: R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, R.

Cristiano Carmelin Roma São Paulo - SP

PLAYSTATION

PANDEMONIUM

Todas as fases

Para você acessar todas as fases de Pandemonium, coloque a seguinte password - **ALMABHOL**

Paulo Denilso Alves Ramos
Fortaleza - CE

SUPER NES

SUPER MARIO WORLD 2

Tela de batalha

No menu das fases, segure Select e aperte X, X, Y, B, A. Com esse código você abrirá a tela de Battle, quando você joga em uma dessas fases e ganha do computador, você ganhará muitos itens.

André da Rocha Mazetto
Indaiatuba - SP

SUPER NES

DEMON'S CREST

Passwords

YZGP
MRMF
CJBR
BTKR

MEGA DRIVE

WARLOCK

PINGP.

Leandro Parolini Vaes
São Paulo - SP

HYPER GAMES

Nintendo 64 Saturn Playstation
Sega CD 3DO
Super NES Mega Drive Game Gear
Game Boy Master System
PC Games

Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation

R. 12 de Outubro, 58 - loja 15
Lapa - São Paulo - SP

Tel: 260-1393 Fax: 261-1020

Para anunciar ligue:
(011) 3641 - 0444

TILT'S Game Locadora

TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021

TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468

TILT'S 4
Av. Heitor Penteado, 1928 - Sumarezinho
Tel.: (011) 262-0980

TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tel.: (011) 278-9714 Ramal 338

• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO

• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PLAYSTATION

PORSHE CHALLENGE

Cheat Codes

Todos estes códigos devem ser feitos no 1-Player, na tela Opções.

Todos os Carros pularão

□ + O, ↑ + O, ↑ + □, ↑ + O, ↑ + □, ↑ + O, ↑+ □.

Vozes altas

↑, ▲, ↑, ▲.

Hyper Car

Select + □, Select + O, Select + □ + O

Todas as pistas

↓ + Start, ↑ + Start, Select, Start.

Carros invisíveis

□ + O, L2 + R2, □ + O, L1 + R1, □ + O.

Pistas longas

Select + ↑, Select + ↓, Start, Select.

Oponentes loucos

↑, ←, → + Select.

Mirrror Mode

← + O, ↓ + ▲, → + □.

Test Driver's Black Porsche

→ + □, ↓ + O + Select.

Motorista de Teste

← + O, → + □ + Select.

Pneus ilimitados

L1 + L2, R1 + R2 + □.

O Carro do oponente Pula

□, O, □.

PLAYSTATION

The Raiden Project

Options menu

Durante o jogo, aperte Select e aparecerá uma tela que o permitirá ajustar a resolução, mudar a tela a seu gosto e alterar outras opções. Em algumas versões do jogo você terá que segurar ↓, L1 , L2, R1 e R2 juntos.

Continues infinitos

Aperte o botão Select quando morrer, um número abaixo mostrará todos o seus créditos.

Free play

Na opção Miscelanius há uma opção para alterar o limite de crédito ou número de continues de um a nove. Aperte □, X, O e ▲ simultaneamente.

PLAYSTATION

Excalibur 2555AD

Cheat Codes

Comece o game normalmente, então pause , e faça a seqüência abaixo.

Obs: entre com os códigos um de cada vez, pause, faça o código, despause e pause de novo para outro código.

Recuperar energia

▲, ▲, ▲, □, □, □, □, □

Restaurar o poder de espada

▲, ▲, □, □, O, O, ▲, ▲

Passar de fase

▲, O, ▲, □, O, □, □, □

Mostra Caixas de Colisão

O, O, O, O, ▲, O, O, ▲

PLAYSTATION

Andretti Racing '97

Os Carros de Cores Diferentes

Selecione a opção do modo de jogo. Na tela onde você coloca o seu nome, entre com a seguintes passwords:

Go Bears!

Para carros de Stock Cars

Go Bruins!

Para carros de Formula 1

Obs: na tela de seleção de carro, você perceberá carros com cores diferentes.

Editar o seu carro

Na hora da corrida, aperte Start para pausar o jogo, então mova o cursor até estatística do jogo. Agora aperte e segure L1 + L2 + R1 + R2 + X + O + Select. Isto trará à tona um menu secreto, podendo mudar muitas configurações tal como Down Force, consumo de combustível e uso de pneus.

SATURN

World Wide Soccer 97

Flick de costas

(Durante a corrida, aperte ↙ de segure ↘, então aperte B (de frente com um jogador).

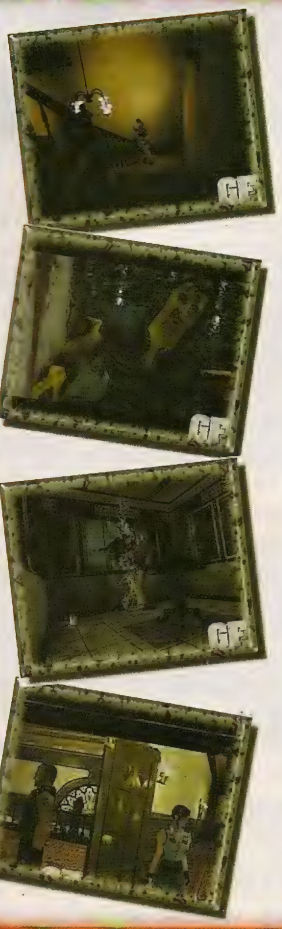
Passe de lado

Durante a corrida, aperte X → 2 vezes ou X ← 2 vezes (novamente na direção do jogador).

Rainbow Kick

←↙↓↘→ + B.

GAME NEWS



PLAYSTATION

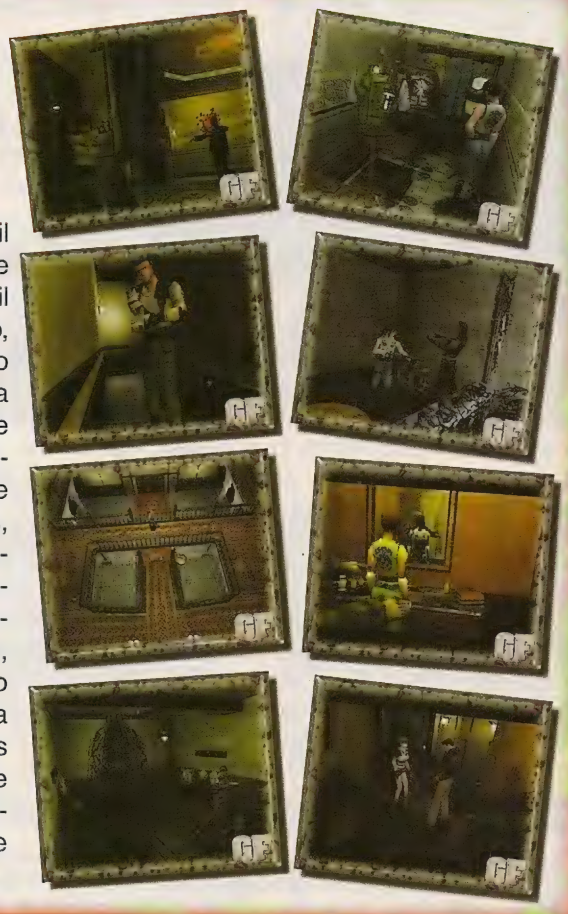
Resident Evil: Director's Cut

Capcom

Adventure - 2 CDs

Previsto para setembro nos States

Na edição passada, os fãs de Resident Evil ficaram decepcionados com a notícia de que a Capcom só vai lançar Resident Evil 2 para Playstation no início do próximo ano, mas agora a Capcom anuncia o lançamento de mais uma versão do clássico ainda para este ano. RE: Director's Cut é um upgrade do game original para o Playstation. Algumas das mudanças são roupas totalmente novas e ângulos de visão diferenciados, quem conhece RE logo reconhecerá os locais das fotos, agora com ângulos diferentes. Mas só isso não seria motivo suficiente para jogar todo o game novamente, pensando nisso e querendo manter o suspense característico do game, a Capcom decidiu mudar a localização dos monstros, itens e outras surpresas. Se você ainda não está satisfeito, fique sabendo que o segundo CD traz um demo de Resident Evil 2, gostou?



PLAYSTATION

Pandemonium II

Crystal Dynamics

Aventura - CD

Sem previsão de lançamento

A Crystal Dynamics está pronta para abalar as estruturas novamente, agora com Pandemonium II, a seqüência do game de plataforma pseudo-3D (gráficos 3D com jogabilidade 2D). O palhaço Fargus está de volta com seu parceiro Sid e também Nikki, que mudou de uma jovem garota para um mulherão bem sexy. Pandemonium II usará basicamente o mesmo sistema do original, com estágios em 3D, ângulos de visão bem loucos, controles complexos que exigem habilidade e uma personalidade individual para cada personagem. A novidade do game é o sistema "power-up award", quanto mais power-ups você coleta, melhor serão os "power-up moves" que você obtém. O game também terá uma trilha sonora bem jungle-techno, que se for da qualidade da trilha do original será ótimo. Pandemonium II promete ter muita ação como no primeiro game, prato cheio.

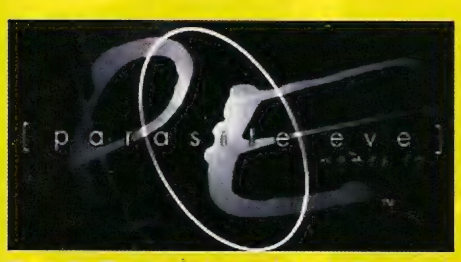
PLAYSTATION

Parasite Eve

Square

RPG - CD

Previsto para final do ano no Japão



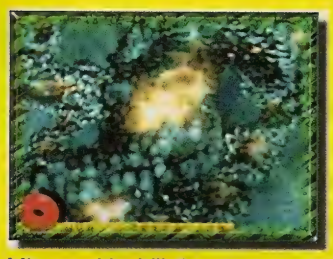
Não tem prá ninguém. É isso mesmo que você está vendo, mais um maravilhoso game da Square para Playstation. E desta vez não é simplesmente mais um maravilhoso game, é Parasite Eve, o maior projeto da Square desde Final Fantasy VII. Uma coisa que a empresa quer deixar bem claro sobre Parasite Eve, o primeiro RPG original da Square para Playstation (os outros eram todos seqüências de sucessos do Super NES), é que o game não é direcionado para o público japonês apenas, o jogo está sendo produzido na Square de Los Angeles, mas a maior parte da equipe de Parasite ainda é de japoneses. O game é baseado no romance homônimo de grande sucesso no Japão escrito por Hideaki Seno, mas o enredo e os personagens serão totalmente novos. Como era inevitável, Hironobu Sakaguchi é o produtor, o cabeça, o responsável por Parasite Eve. O script e o design do game é feito por Takayuki Tokita (de Chrono Trigger, FFIV e Live-A-Live), as batalhas são produzidas por Yoshihiko Maekawa (responsável por FFVI e Super Mario RPG), os personagens são desenhados por Tetsuya Nomura (que fez os personagens de FFVII) e as músicas ficam por conta de Yoko Shimomura (que detonou em Mario RPG, Front Mission e Live-A-Live). Do time da Square of America, o mais ferradão é Steve Gray, que produziu CG (Computer Graphics) para os filmes True Lies e Apollo 13, e também Darnell Williams (Casper), Peter Warner e Lisa Foster (Duro de Matar: A Vingança, Risco Total, Virtuosity e O Lobo). A maioria dos outros integrantes da Square de Los Angeles estão no departamento de CG e os programadores se dividem metade nos States e metade no Japão. Muito pouco ainda é conhecido sobre o sistema de jogo, apenas se sabe que PE utiliza um sistema derivado de FFVII: cenários pré-renderizados (mas com uma resolução de 640X480, muito maior que a de FFVII) com personagens poligonais. O esquema é de um RPG puro, e partes da história vão envolver cenas de batalha, eventos e elementos de Adventure, como puzzles. O sistema de batalha é uma nova versão do já conhecido Active Time Battle, usado pela primeira vez em Final Fantasy IV, em 1991. Os personagens serão construidos com polígonos e as proporções do corpo serão mantidas para dar realismo ao game. As armas usadas nas batalhas serão basicamente armas de fogo. Os monstros também são poligonais e têm uma animação bem variada, trazendo uma ação intensa às batalhas. Parasite Eve terá ainda mais cenas em CG que em Final Fantasy VII. Especula-se que a Square trará novidades, como maior dano ao inimigo dependendo do lugar em que você o acertar. Os três personagens principais já foram revelados: Aya Brea, a detetive de 25 anos de idade, seu parceiro Daniel "Bo" Dollis, e um pesquisador de uma universidade japonesa, Kunihiko Maeda. A Square também revelou o que acontece logo no início do game: é véspera de natal, 1997, Nova Iorque; Aya Brea e seu namorado estão em um encontro na Opera House, de repente, os atores no palco queimam em chamas, muitos gritos são ouvidos e a confusão toma conta do local. Os atores e cantores correm desesperadamente para a saída. Apenas uma atriz fica no palco, rindo sarcasticamente. "Talvez esta seja a causadora", pensa Aya, levantando-se e apontando sua arma para a tal mulher. "Meu nome é Eve", diz a mulher. E então, para por aí. A Square só contou até este ponto, deixando muitas perguntas no ar. Sabe-se porém que o game se passa em 1997, quando muitos casos bizarros de ataques mitocondríacos acontecem em Nova Iorque. A oficial Aya Brea terá que encarar os organismos mitocondríacos anti-humanos a procura da preservação da raça humana. Os outros personagens como Daniel "Bo" Dollis, o policial veterano e Kunihiko Maeda, o cientista especializado em mitocondrias, irão juntar-se a Aya também. O inimigo do game, a mitocondria, é um pequeno organismo presente em todas as células e é responsável pela produção de energia. As mitocondrias de uma mulher, porém, tornam-se inteligentes e decidem que todos os seres inferiores devem ser destruidos ou assimilados. Estas mitocondrias fazem isso através do controle da mente, formando criaturas compostas completamente de DNA mitocondrial, causando combustão espontânea em seus "hospedeiros", formando criaturas estranhas e assimilando outros seres, como plantas ou animais. Fazendo isso, elas podem alterar e mutacionar seus "hospedeiros", e isso é o que os monstros de Parasite Eve serão, mutantes. Ambas as versões, japonesa e americana, estão em fase de produção e há a possibilidade de um lançamento simultâneo. Mais um game que vai dar o que falar, e o que jogar também, aguarde.

A gatíssima Aya Brea mostra seu potencial, note a semelhança dos traços com os de Final Fantasy VII.

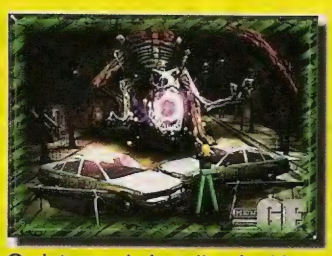
Aya Brea

Daniel "Bo" Dollis

Kunihiko Maeda



Mitocondria: bilhões de anos de idade, estas minúsculas formas de vida estão esperando para se rebelar, silenciosamente, dentro das células de seu corpo.



O sistema de batalha é o já conhecido Active Time Battle, a ação vai rolar assim como em Chronno Trigger, ou seja, a tela não muda para a batalha.

A Square promete que os principais pontos turísticos dos States estarão presentes no game, as cenas em CG serão de uma qualidade inacreditável.

Os cenários são ainda mais detalhados que os de Final Fantasy VII, a resolução também é bem maior.

PLAYSTATION

Front Mission Alternative

Square

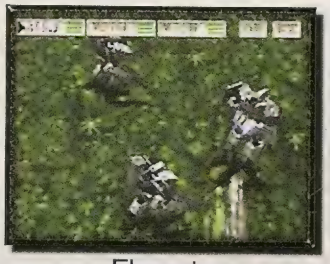
RPG/Estratégia - CD

Previsto para julho no Japão

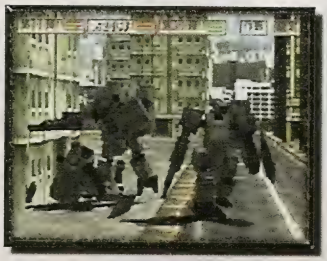
Front Mission Alternative já está para estourar no Japão e nós trazemos mais novidades para você deste próximo sucesso da Square. O herói do game foi revelado, é R McCoy. O cara foi piloto de teste dos Wandrung Wagens (os robôs de FM Alternative) para os militares quando ele foi mandado para a linha de frente na África central. McCoy é o líder da unidade móvel de ataque da OCU (Oceania Community Union). Você vai controlar McCoy e seus companheiros (que ainda não foram revelados) e terá que fazer planos de ataque para detonar os inimigos. Novas imagens também foram liberadas e você confere alguns dos tipos de terreno que você vai enfrentar na África. Nas mais de 30 missões do game, você terá que usar muita inteligência e lógica para configurar seus robôs de acordo com o terreno do campo de batalha e também escolher caminhos certos ou atacar de surpresa locais que têm vantagem em terreno, um bom plano de ataque pode levar a vitória fácil

R McCoy, o bam bam bam de Front Mission Alternative.

Deserto



Floresta



Cidade

Área Costeira

PLAYSTATION

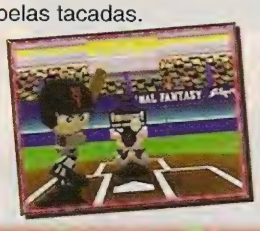
Digical League

Square

Baseball - CD

Previsto para setembro no Japão

Mais um. Só para variar um pouco, a Square resolveu lançar um game de esporte, e um dos esportes mais adorados no Japão, o Baseball. Digical League trará jogadores SD (Super Deformed, personagens cabeções), o que proporciona muita expressão aos jogadores e um clima escrachado ao game. A animação será excelente e espera-se jogadas narradas, o que é muito difícil tratando-se de um game da Square. Quem já curtiu o baseball da Konami para Super Famicom e Nintendo 64 já tem mais uma opção para dar umas belas tacadas.



PLAYSTATION

Chronoah of the Wind: The Door to Phantomile

Namco

Ação/Aventura - CD

Sem previsão de lançamento

A Namco, produtora de vários sucessos de Playstation como Ridge Racer, Tekken e Soul Edge, acaba de anunciar um game original para o console da Sony, Chronoah of the Wind. O game conta as aventuras de Chronoah, um jovem gato com braços ou asas (ou algo parecido) na cabeça e seu parceiro Hyupo. Eles devem se aventurar por 21 estágios a procura dos Dream Shards, itens mágicos que são a base de todo o mundo de Phantomile. A Namco não liberou muitos detalhes sobre o sistema de jogo, apenas foi confirmado que o game terá muitos elementos de Adventure, como conversar com os vários habitantes de Phantomile por um sistema chamado "Puppet DISP", que ainda não foi explicado. O Chronoah of the Wind ainda não tem data de lançamento definida, mas a Namco vai dar uma garibada legal no game.

NINTENDO 64

Earthworm Jim 3D

Interplay/VIS

Aventura - N/D

Sem previsão de lançamento

Tava demorando. A minhoca mais engraçada dos games, talvez do mundo, finalmente chega à era 64 bits. Earthworm Jim estreou nos 16 bits Mega e Super NES e ganhou a segunda versão para os mesmos consoles e também para Saturn e ainda marcou presença no PC com os dois games. Nesta nova aventura, Jim vai explorar 5 mundos com 6 fases cada, enfrentando os inimigos engraçados que você já conhece e outros novos ainda mais esculachados. O humor continua como ponto forte do game. Os gráficos são poligonais e as fases têm um design parecido com as de Mario 64, mas com um look mais cartoon. Espera-se que a animação continue excelente, assim como o som. O game ainda está 20% completo e falta muito até o lançamento, mas parece que a espera será recompensada.

NINTENDO 64

F-Zero 64

Nintendo

Corrida - N/D

Sem previsão de lançamento

A Nintendo liberou as primeiras imagens de F-Zero 64 para seu console de 64 bits, a seqüência de um dos primeiros games do Super NES. O game ainda está no início da produção, aproximadamente 20% completo apenas. Já sabe-se que inicialmente você terá 8 máquinas para selecionar, 4 delas são as mesmas do game original. Serão mais de 20 pistas diferentes com muitos loopings, rampas, abismos, altas inclinações, parafusos e halfpipes, o relevo das pistas nesta nova versão será bem explorado. A Nintendo não disse mais do que isso sobre seu novo game de corrida, e como o F-Zero 64 está muito longe de ser lançado, muitas novidades vão ser divulgadas, fique ligado.

PLAYSTATION

Front Mission 2

Square

RPG/Estratégia - CD

Previsto para outubro no Japão

É um atrás do outro mesmo. Após anunciar o lançamento do incrível Parasite Eve, a Square já vem com a seqüência de Front Mission. Não confunda com Front Mission: Gun Hazard, o side-scrolling (game em que seu personagem desloca-se para os lados) do Super Famicom que na verdade é um game de ação, nem tampouco com o recentemente anunciado Front Mission Alternative, que não é uma seqüência, ele acontece antes da história do game original do Super Famicom. Desta vez a Square está lançando a verdadeira seqüência de FM. Front Mission 2 segue o esquema do original, com o sistema baseado em turnos. De acordo com a Square, FM Alternative foi desenvolvido para um novo público e FM2 está sendo produzido para os verdadeiros fãs do original. Apesar do game ser totalmente poligonais, com cenas de batalhas animadas a 60 fps (frames por segundo), os gráficos ainda parecem bastante com os do original. O game se passa em 2102 d.C. O povo da República de Aroldesh da OCU (Oceania Community Union, ou União da Comunidade da Oceania) estão sofrendo com a pobreza e a fome. Insatisfeitos com o estado de seu país, um grupo de soldados de Aroldesh deserta. Os soldados responsáveis por este Golpe de Estado proclamam sua independência de Aroldesh e nomeiam-se de Exército Revolucionário. Seus ataques chegam até a base principal da OCU em Limia. No confronto, os soldados de Limia lutam com braveza, mas acabam sendo forçados a bater em retirada. Agora, todo o povo da República de Aroldesh fica sob o controle do Exército Revolucionário. Mas nem tudo parece o que é, conspirações estão sendo tramadas por trás deste Golpe de Estado. O personagem principal é Ash Faroukh, um nativo de Aroldesh (antiga Bangladesh; o nome foi mudado em 2094; Aroldesh significa "País da Luz" em bengalês) e também General do Exército da OCU. Ash está na base principal de Limia, e é capturado quando o Exército Revolucionário ataca. Seus aliados, pelo menos no início do game, são a australiana Joyce S. Whitfield, a melhor amiga de Ash, Amia McCallum, também da Austrália e Griff Barnum, nascido em Huffman Island, local da guerra de Front Mission 1. Não foram liberados maiores detalhes sobre o game, mas só pelas imagens já dá para perceber que vem mais uma bomba por aí.

PLAYSTATION

Top Skate

Sega

Skate - N/D

Sem previsão de lançamento

Top Skate é o novo game da Sega para a placa Model 2. Se você curte esportes radicais e já conhece Alpine Racer e Alpine Surfer da Namco para Arcade, vai simplesmente delirar. O game traz várias pistas com Skates diferentes, você vai fazer manobras radicais por halfpipes, rampas e outros obstáculos para ganhar muitos pontos. Top Skate traz gráficos poligonais texturizados em tempo real com a qualidade que você já conhece, do nível de Sega Rally e Virtua Fighter 2. A Sega promete muita velocidade e adrenalina neste game animalesco.

Assim como Alpine Surfer da Namco, este arcade da Sega terá um Shape de Skate para você subir e fazer

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PROGAMES

Especializada em transcodificações, chaveamentos e consertos de video games

Fornecemos componentes para transcodificação e chaveamento

ORÇAMENTO SEM COMPROMISSO

Atendemos todo o Brasil VIA SEDEX

Consulte-nos
Central: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Tel.: (011) 3641-0444
ou na Progames mais próxima

ARCADE

The King of Fighters 97
SNK
Luta - N/D
Previsto para agosto no Japão

Só na Gamers você confere The King of Fighters 97 em primeiríssima mão. O último torneio acabou com a intervenção de Goenitz, mas a mídia censurou afirmando que um grupo terrorista havia sabotado o torneio. O público nunca conheceu a existência de Goenitz e do clã Orochi, ou a verdadeira razão do início do torneio. Mesmo assim, o torneio foi um sucesso absoluto em termos de negócios e vendo isso como uma boa oportunidade de investimento, muitas indústria decidiram patrocinar o próximo torneio Kinf of Fighters, e com Chizuru Kagura como organizadora, o torneio começa novamente. Após detonar seus companheiros de time por dois anos consecutivos (Billy Kane e Eiji Kisaragi em 95 e Mature e Vice em 96), Iori Yagami decide entrar no torneio sozinho. Foi confirmada a presença de Yuki, a namorada de Kyo Kusanagi, em TKOF97, mas ainda não se sabe seu papel no game. Geese e seu time não participam do torneio, mas o vilão acompanha tudo às escondidas. Confira agora o enredo para cada time.

Novo Time

A SNK surpreende trazendo um time totalmente inédito em TKOF97. O time é composto por Yashiro Nanakase (no meio) e as gatas Shermie (à esquerda) e Chris (à direita). Os três são membros de uma banda que vem tendo problemas com uma outra banda rival. Durante o comercial do torneio TKOF97, Yashiro viu o homem responsável por todos os seus problemas e decidiu entrar no torneio para acabar com este cara.

"GATAS" TEAM

Todos os contatos com Kasumi se perderam, Yuri uniu-se a Ryo e Robert, então King e Mai decidem não entrar no torneio deste ano. Mas as duas são convidadas por Chizuru Kagura e formam o Neo Female Fighters Team para detonar este ano.

KYO TEAM

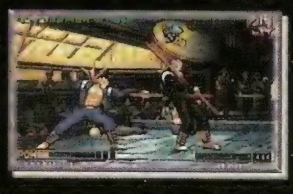
Kyo continua tendo pesadelos onde ele sofre lutando contra alguém juntamente com Benimaru que mais tarde questiona sobre sua própria existência e Goro que decide retornar ao mundo do Judo, os três entram no torneio para encontrar as respostas para suas questões.

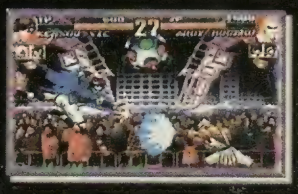
PSYCHO SOLDIER TEAM

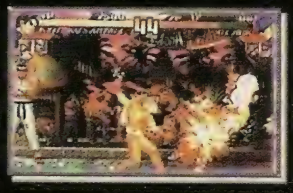
Apesar dos três não terem planos de entrar no torneio deste ano, Athena ficou muito comovida com uma carta de um fã que dizia que o fato de ela lutar trazia coragem às pessoas. Após isso, Athena convenceu Sie Kensou e Chin Gentsai a participar do TKOF97 com ela novamente.

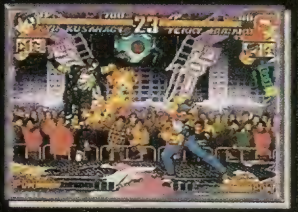
IKARI TEAM

Durante uma missão, Leona encontra uma criança sobrevivente e recorda coisas do seu passado, levando à falha da operação. Os três são suspensos temporariamente do serviço militar, Ralf sugere que eles usem o tempo vago para recobrar o estado psicológico de Leona e entrar no torneio TKOF97.



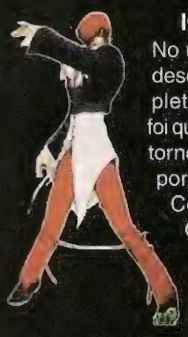






TKOF97 SPECIAL TEAM

Com certeza, a maior novidade de TKOF97, o '97 Special Team. Este time foi criado por vários fãs de TKOF em uma pesquisa feita em várias revistas japonesas para saber quais personagens eles queriam no próximo TKOF. Os vencedores foram Blue Mary, Ryuji Yamazaki e Billy Kane (todos da série Fatal Fury). Muito se especulava sobre como a SNK colocaria estes três personagens no novo game, e a empresa escolheu o caminho mais fácil, colocou todos no mesmo time. Parece um pouco estranho, como pode a graciosa Blue Mary formar um time com dois conhecidos criminosos? Mas a SNK explica tudo. Geese ordenou que seu guarda-costas Billy Kane entrasse no torneio deste ano para vigiar Iori, pois Geese está interessado em seus poderes misteriosos. Billy imagina com quem ele vai formar um time para entrar no torneio e Geese o espanta, indicando Ryuji e Mary. Geese usou uma agência de modelos que ele possui para contratar Blue Mary para vigiar Ryuji, assim, ela ficará sempre na cola do cara. Então Geese diz que Billy deve apenas convencer Ryuji a se unir a ele e Mary vai inevitavelmente entrar no time para seguir Ryuji. Pronto! Está montado um novo time, tudo bem planejado por Geese Howard.

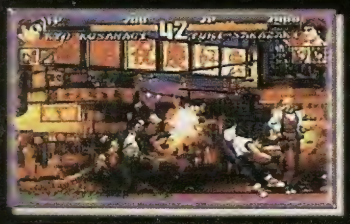


IORI YAGAMI

No último torneio, Iori descontrolou-se completamente. Chizuru foi quem colocou Iori no torneio, ele não entrou por vontade própria. Com o sangue de Orochi correndo em suas veias e seu ódio por Kyo, Iori entra sozinho no torneio. Geese tem um interesse especial por Iori.

Novo Personagem

O nome do novo personagem é Shingo Yabuki, um estudante que foi para a mesma universidade de Kyo Kusanagi, e vê Kyo como um ídolo. Shingo imita Kyo em seu estilo de luta, mas não pode usar fogo, pois não é da família Kusanagi e o próprio Kyo acha Shingo um tolo.



KIM TEAM

Kim decidiu que seus dois discípulos ainda não estavam "limpos" o suficiente, Chang e Choi nunca foram libertados por Kim. Mas o sistema de "limpeza" de Kim chamou a atenção dos produtores da TV, que pedem permissão para cobrir o torneio, especialmente o time de Kim. Kim decide que a TV é um ótimo veículo para sua divulgação e entra no torneio.

FATAL FURY TEAM

Depois de saber que Geese estava envolvido no torneio novamente, Terry une-se com o já preparado Joe e o não tão entusiasmado Andy.

O SISTEMA DE JOGO

O game está quase que totalmente pronto e muitos detalhes já foram revelados. Os gráficos são baseados em TKOF96, mas os estágios são novos. Alguns personagens têm golpes novos, como o Power Charge do Terry de RBS, e o Vertical Electric Jolt de Benimaru. E agora há dois modos de jogo para você escolher: Extra Mode e Advanced Mode. Na dúvida entre o sistema de jogo de 95 ou 96, a SNK escolheu os dois. O Advanced Mode é para os já acostumados com TKOF96, quem preferir TKOF95, é só escolher o Extra Mode. Grande sacada. Veja as diferenças dos dois modos.

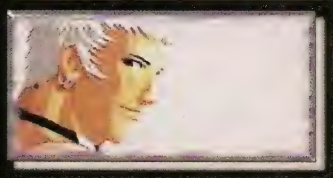
ADVANCED MODE

- Dano com barra de Power cheia é 1,25 vezes maior;
- A barra de Power cheia habilita o Super Desperation Move;
- Corrida com dois toques para frente;
- Pulinho para trás com dois toques para trás;
- 4 variações de pulo;
- Esquiva para frente ou para trás (com A+B);
- Esquiva como Guard Cancel (com A+B durante a defesa com o Power cheio);
- Ataque forte (com C+D);
- Contra ataque (com C+D durante a defesa com o Power cheio);
- Evitar queda (com A+B durante a queda ao tocar o chão);
- Cancelar arremesso (com A+B no início do arremesso do oponente);
- Carregar Power (com A+B+C);
- Provocação (com B+C).

EXTRA MODE

- Esquiva simples (com A+B);
- Dano com barra de Power cheia é 1,5 vezes maior;
- Pulinho para frente com dois toques para frente;
- Pulinho para trás com dois toques para trás;
- Pulos médios e altos;
- Esquiva evita ataque;
- Ataque forte (com C+D);
- Cancelar arremesso (com A+B no início do arremesso do oponente);
- Carregar Power (com A+B+C);
- Provocação (com B+C).

Com a presença dos dois modos de jogo, você terá que se familiarizar novamente com o game e vai enfrentar os mais variados oponentes, TKOF vai ficar muito mais competitivo e variado. Como Iori Yagami e Shingo Yabuki entram no torneio sozinhos, eles serão personagens exclusivos para o Team Edit.



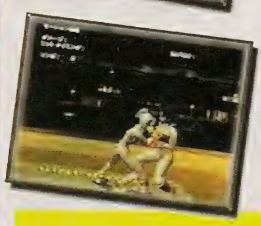
ART OF FIGHTING TEAM

O Dojo Kyokugen-ryu e seus lutadores foram atacados por um homem raivoso. Takuma sai em busca do tal homem e diz para que seus dois filhos e Robert entrem e vençam no torneio para recuperar o orgulho do Karate Kyokugen-ryu.

TOBAL 2

BATA PRÁ VALER

Novamente a Gamers traz outra verdadeira tonelada de golpes para você se divertir e não ficar apanhando. Desta vez você vai delirar com todos os golpes para os personagens principais de Tobal 2, de quebra você ainda confere as traduções dos menus. Divirta-se.



GOLPES GERAIS

Agarrões

D+M ..... Agarrar
↓+D+M ..... Agarrão baixo
OBS.: mantenha D pressionado para manter o oponente agarrado

Após um agarrão

→, ←, ↓ ou ↑ ..... Mover-se
A rapidamente ..... Combo de socos altos
B ..... Chute na canela
D+M ..... Arremesso

Após ser agarrado pelo oponente

→, ←, ↓ ou ↑ ..... Anular o movimento
←← ..... Escapar
A ..... Escapar com pancada alta
B ..... Escapar com pancada baixa
D+M ..... Arremesso

Counters

(após arremesso) D+M ..... Anular arremesso
(após defesa) →+M ..... Contra-ataque

Recovery

D+M ..... Evita queda
P+D segurados ..... Ficar caído
P ..... Levantar girando-se
A ..... Levantar com ataque alto
M ..... Levantar com ataque médio
B ..... Levantar com ataque baixo
→, ←, ↓ ou ↑ ..... Rolar para uma direção

LEGENDA DE GOLPES

A ..... Ataque alto
M ..... Ataque médio
B ..... Ataque baixo
D ..... Defesa
P ..... Pulo
→ ..... Dar um toque na direção indicada
→ ..... Segurar na direção indicada

TRADUÇÕES

MENU PRINCIPAL

1- Tournament
2- VS
3- Quest
4- Training
5- Option

MENU DOTRAINING MODE

1- Controle do 1º lutador (da primeira opção para a direita): Player 1, Player 2, CPU, agachado, defendendo, defender após um acerto, manter-se caído, pulando, atacando alto, atacando médio, atacando baixo
2- Controle do 2º lutador (mesmo da primeira opção)
3- Move Display: On, Off ou Special
4- Info Display: On ou Off
5- Slowdown Option: Off, 1X, 2X, 4X, 8X, 16X, 24X ou 30X
6- Color Change
7- Practice Reversals
8- Change Character
9- Exit to Main Menu
10- Exit

OBS.: a **primeira opção** define quem controla o 1º lutador ou como ele vai ficar durante a luta, se você colocar Player 2, por exemplo, ele será controlado pelo segundo jogador, se colocar pulando, o computador fará com que ele fique pulando sem parar; a **segunda opção** define quem vai controlar ou como vai ficar o 2º lutador; a **terceira opção** define se os comandos do joystick serão ou não mostrados na tela, a opção Special mostra os comandos em tempo real; a **quarta opção** define se as informações (no canto superior esquerdo da tela) serão ou não mostradas, a primeira linha mostra o dano do golpe, a segunda linha mostra o tempo total de um golpe, a terceira linha mostra o número de hits e o dano total de um combo; a **quinta opção** define a velocidade da câmera lenta, 1 segundo = 60 frames, se você colocar câmera lenta 2X, 1 segundo = 30 frames, isso significa que a velocidade cai pela metade, se colocar 30X, serão mostrados apenas 2 frames em um segundo; na **sexta opção** você pode alterar as cores de cada parte de seu lutador usando valores para Vermelho (R), Verde (G) e Azul (B); com a **sétima opção** você pode anular os arremessos da CPU; a **oitava opção** é para trocar os lutadores; a **nona opção** é para voltar ao menu principal e a **décima opção** sai do Training Mode.

MENU DE OPTIONS

A- Game Setting
  1- Dificuldade: Easy, Normal e Hard
  2- Número de rounds por luta
  3- Limite de tempo
  4- Barra de energia
  5- Som: Stereo ou Mono
B- Configuração de joysticks
C- Memory Card
  1- Auto Save: On ou Off
  2- Save
  3- Load
D- Fight Memory Card (Replays)
E- Ajuste da tela
F- Theater (mostra qualquer cena em CG que você já tenha visto)
G- Configuração de joystick Analog
H- Exit

OBS.: Na dificuldade Easy, ao terminar o game, você verá apenas o final de seu lutador, na dificuldade Normal, verá o Replay das lutas e o final e no Hard, verá uma cena de dança, os Replays e o final.

Personagens Nus

Esta é mais uma manha curiosa de Tobal 2. Na verdade os personagens não ficam nus, mas parece realmente que eles estão. Vá para o Training Mode, escolha os personagens, acesse o menu e escolha a opção de mudar cores. Em seguida, escolha uma das partes da roupa do personagem e vá mudando o valor das cores até chegar numa cor igual ou bem parecida com a da pele do personagem, anote estes valores e coloque nas demais partes da roupa; pronto, seu personagem vai lutar nu em qualquer modo de jogo, agora, não se esqueça de salvar estas alterações no Memory Card.

COMANDOS

L1 ou L2 ..... Pulo
R1 ou R2 ..... Defesa
▲ ..... Ataque alto
□ ..... Ataque médio
X ..... Ataque alto
○ ..... Botão de ação (modo Quest)
→→ ..... Avanço rápido
→→ ..... Correr
←← ..... Avanço rápido para trás
←← ..... Correr para trás
→ ou ←+R1+▲ ..... Chute forte
→ ou ←+R1+X ..... Rasteira

Obs.: um * antes de um golpe significa uma longa seqüência de comandos que é bem difícil de ser feita, você só poderá fazê-la com movimentos precisos, use o Practice Mode para decorar. Os comandos não separados por vírgula (AABM por exemplo) devem ser executados com grande rapidez na seqüência exata. As magias consomem sua energia conforme você mantém o comando pressionado, ao soltar o comando, a magia será disparada e, se acertar, vai tirar uma quantia de energia do oponente proporcional à energia que você consumiu para carrega-la. Todos os comandos são válidos com o seu personagem à esquerda da tela, se estiver do lado direito, basta inverter os comandos.

EPON

Arremessos

SpinningThrow: (agarrão) M
ReverseTrip: (agarrão) ←+M
ForwardTrip: (agarrão) →+M
StomachThrow: (agarrão) ↑ ou ↓+M
NeckThrow: (agarrão de lado) M
JudoThrow: (agarrão de lado) M
StomachThrow: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

3 Punches: A,A,A
3 Punches, Knee: A,A,A, →+A
3 Punches, Knee, Rolling Kick: AAA→+A,M
3 Punches, Knee, Sweep, Rolling Kick: A,A,A,→+A,→+B, M
2 Punches, Roundhouse: A,A,D+A
2 Punches, Uppercut, Reverse Crescent Kick: A,A,M,M
3 Punches, Elbow: A,A,A,M
3 Punches, Low Fakeout: *AAAM,B
Punch, Side Kick, Sweep: A,M,B
Punch, Side Kick, Power Sweep: *AM,B
Punch, Side Kick, Mule Kick: A,M,→+M
Punch, Side Kick, Side Kick, Gut Punch: A,M,M,M
2 Punches, Sweep: A,A,B
2 Side Kicks: M,M
Side Kick, Power Side, Mule Kick: *M,A
Low Kick,Trip: M,B
Low Kick, Side Kick, Roundhouse: B,M,A
Low Kick, Side Kick, Sweep: B,M,B
Low Kick, 2 Side Kicks: B,M,M
Low Kick, 2 Side Kicks, Knee: B,M,M,→+A
Low Kick, 2 Side Kicks, Knee, Rolling Kick: *BMM→+A,M
Low Kick, 2 Side Kicks, Knee, Sweep, Rolling Kick: B,M,M,→+A,→+B,M
Mule Kick: →+M
(você pode seguir com qualquer combo inciciado com A)
Super Mule Kick (segure para trás para carregar): →+M, ←
Crescent Kick: →, →+M
Crescent Kick, Power Crescent Kick, Power Sweep: *→, →+M,M,B
Rolling Heel Kick: ←, ←+M
Flying Heel Kick: →, →+A
Flying Roundhouse, Sweep: ←,←+A,B
Crescent Heel Kick, Sweep: ↓ ou ↑ ou ←+A,B
Reverse Crescent Kick: ↓ ou ↑ ou ←+M
Right Sweep, Rolling Kick: → ou ↑ ou ←+B,M
Left Sweep, Crescent Kick: →,→+B,A
Elbow Fakeout: *→,→+B,M
Knee: →+A
3 Roundhouse Kicks: D+A,A,A
Roundhouse, Uppercut, Sweep: D+A,M,B
Roundhouse, Uppercut, Crescent Kick: D+A,M,M
Roundhouse, Mule Kick: D+A,→+M
Roundhouse, Gut Punch: D+A,←+M
Heel Upper: →+D+M

Reversals

High/Mid attack reversal: ←+D+M

Turning Attacks (de costas para o oponente)

High Chop: A
(você pode seguir com qualquer combo iniciado com A)
Reverse Crescent Kick: M
Low Swipe: B

Esquiva com ataque

High Roundhouse Sweep: ↓,↓+M ou ↑,↑+M
While Standing Low Crescent: (agarrão) M

OLIEMS

Arremessos

Body Slam: (agarrão) M
Jumping Suplex: (agarrão) ←+M
Back Breaker: (agarrão) →+M
Shoulder Breaker: (agarrão) (empurra) M
Stomach Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Body Drop: (agarrão de lado) M
Side Suplex: (agarrão de lado) M
Atomic Drop: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

3 Punches, Roundhouse: A,A,A,M
2 Punches, Axe Kick: A,A,M,M
2 Punches, Kick, Headbutt, Chicken Dodge: A,A,M,→+M
Blur Punches: ←+A,A,A,A,A
Blur Punches, Gut Punch, 3 Backfists: ←+AAAAA,M,A,A,A
Blur Punches, Low Kick, Headbutt, Chicken Dodge: ←+AAAA,B,→+M,M
Blur Punches, Low Kick, Power Headbutt: *←+AAAA,B,M
Blur Punches, Overhead Kick: ←+AAA,M
Axe Kick: M,M
Gut Punch, Scissors Kick: →+M,M
Headbutt, Chicken Dodge: →,→+M,M
3 Uppercuts, Chop: ←+M,M,M,M
3 Uppercuts, Overhead Kick: ←+M,M,A,M
2 Uppercuts, Blur Punches, Headbutt, Hook: ←+M,M,A,A,B,→+M,M
2 uppercuts, Blur Punches, Power Headbutt: *←+M,M,A,A,B,M
Heel Kick: ←,←+M
Backfist: ←,←+A
Backfist, Elbow, Overhead Kick: ←,←+A,A,M
Flying Heel Kick: →,→+A
Flying Heel Kick, Stomp: *→,→+A,M
Kick, Headbutt, Hook: M,→+M,M
Headbutt, Chicken Dodge: →,→+M,M
Infinity Low Kicks: *B,B..
Infinity Low Kicks, Stomp: *B,B..,M
3 Backfists: D+A,A,A
Backfist, Punch, Gut Punch: D+A,M,M
Backfist, Punch, Swipe: D+A,M,B
Backfist, Swipe: D+A,B
Charge, Roundhouse: ← ou →+D+M,A
Charge, Overhead Kick: ← ou →+D+M,M
Charge, Sweep: ← ou →+D+M,B
Sweep, Headbutt, Chicken Dodge: D+B,M,M..
Sweep, Power Headbutt: *D+B,M

Turning Attacks (de costas para o oponente)

Elbow, Overhead Kick: A,M
Back Flip: M

Esquiva com ataque

Side Hook: ↑,↑+M ou ↓,↓+M

Levantando

Gut Punch: (agachado) →+M
Stomp: (agachado) →+M,M

MARY IVONSKAYA

Arremessos

DDT: (agarrão) M
Delayed Suplex: (agarrão) ←+M
Body Lift: (agarrão) →+M
Back Breaker: (levante) M
Direction Drop: (levante) → ou ← ou ↓ ou ↑+M
Giant Swing: (agarrão) (empurra) ←+M
NeckThrow: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Neck Drop: (agarrão de lado) M
Arm Breaker: (agarrão de lado) M
Back Suplex: (agarrão por trás) M
Tackle: →+D+M
Face Punch: (tackle) A,A...
Stomach Punch: (tackle)B,B
RollingThrow: (tackle) M

Normal Attacks

3 punches: A,A,A
2 Punches, Mid Punch, Roundhouse: *AA,M,A
3 Punches, Gut Punch: *AAA,M
2 Punches, Low Kick: A,M,B
3 Punches, Slap: A,M,A,A
3 Punches, Low Kick: A,M,A,B
Hook Punches: ←+A,A
Power Right Hook: ←+A (segure)
Hook Punches, Gut Punch: *←+A,A,M
Power Slap: →+A
Drop Kick: →,→+A
Mid Kick, Drop Kick: M,A
Mid Kick, Sweep: M,B
Boot Kick: →,→+M
Right Hook: ←+A
Hammer, Hammer Uppercut: →+M,M
Overhead Chop: ←+M
Power Chop: ←+M (segure)
Overhead Hammer, Uppercut: ←,←+M,M
Ali Kicks: →+B,B,B
Ali Kicks, Mid Kick, Drop Kick: *→+B,B,M,A
Ali Kicks, Mid Kick, Sweep: *→+B,B,M,B
Ali Kick, Mid Kick, Roundhouse: →+B,M,A
Ali Kick, 2 Mid Kicks: →+B,M,M
Sweep: ←+B
Jumping Roundhouse: D+A
Sweep, Power Overhead Punch: D+B,M

Reversals

High/Mid attack Counter: ←+D+M also an air catch.
Low Counter: ←+D+B

Esquiva com ataque

Sweep: ↓,↓+M ou ↑,↑+M

Levantando

Mid Punch, Roundhouse: (agachado) M, A
Gut Punch: (agachado) →+M

CHUJI WU

Arremessos

Over-shoulder Trip: (agarrão) M
Back Toss: (agarrão) ←+M
Forward Trip: (agarrão) →+M
Shoulder Toss: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Hip Toss: (agarrão de lado) M
Shoulder Toss: (agarrão de lado) M
Gut Throw: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

Punch, Side Kick: A, M
Punch, Sweep: A, B
2 Punches Roundhouse: A, A, A
2 Punches, Gut punch: A, A, M
2 Punches, Power Gut Punch: *AAM, M
2 Punches, Sweep Fakeout: *AAM, M, B
2 Punches, Sweep: A, A, B
2 Punches, Forward Sweep: A, A, →+B
Low kick, Sweep: B, B
Low kick, Side Kick, Cartwheel: B, M, M
Low kick, Side Kick, Power Sweep: *BM,M
Shoulder attack: →+M
Back fist: ←+A
Back flip: ←+M
Monkey Sweep: ← ou ↓ ou ↑+B
Monkey Sweep, Horse Kick: ← ou ↓ ou ↑+B, M
Monkey Sweep, Power Sweep: *← ou ↓ ou ↑+B, B
Power Punch: →, →+M
Heel Kick: →, → + A
Reverse Flip: ←, ←+M
Left Upper: ↓+M
Right Upper: ↑+M
High Kick, Roundhouse: D+A, A
Left Hook, Right Hook: D+←+A, M
Left Hook, Right Hook, Power Punch: *D+←+AM, M
Power Punch, Uppercut: D+←+M, M
Super Punch: *D+←+M, A
Uppercut, Uppercut: D+→+M, M
Low Sweep: D+B
Right Hook Fakeout: *D+B, M
Low Sweep, Double Scissors Kick: *D+B, M, M
Low Sweep, Triple Scissors Kick: *D+B, M, M, M
Elbow, Backhand: *M, M, M

Turning Attacks (de costas para o oponente)

Backfist, 2 Punches, Trip, Side Kick, Reverse Flip: A, A, A, B, M, M
Backfist, 2 Punches, Trip, Sweep: A, A, A, B, B
Backfist, 2 Punches, Trip, Side Kick, Power Sweep: *AAABM, B
Backfist, Punch, Gut Punch: A, A, M
Backfist, Punch, Power Gut Punch: *AAM, M
Backfist, Punch, Sweep Fakeout: *AAM, M, B
Horse Kick: M

Esquiva com ataque

Jumping Roundhouse: ↑, ↑ ou ↓, ↓+A
Shoulder Ram: ↑, ↑ ou ↓, ↓+M
Trip: ↑, ↑ ou ↓, ↓+B

Levantando

Double Scissors: (agachado) M

FEI PUSU

Arrremessos

Spinning Throw: (agarrão) M
Rolling Throw: (agarrão) ←+M
Forward Spin: (agarrão) →+M
Stomach Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Reverse Spin: (agarrão) (empurre) ←+M
Spinning Throw: (agarrão de lado) M
Neck Throw: (agarrão de lado) M
Reverse Forward Spin: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

2 Punches, Roundhouse: A,A,A
2 Punches, Overhead Kick: A,A,→+M
2 Punches, Backflip: A,A,←+M
3 Punches: →+A,M,M
Punch, Kick, Sweep: A,M,B
Punch, Kick, Sweep, Power Upper(delay), Uppercut: *A,M,B,M(M),M
Punch, Kick, Sweep, Power Upper(delay), Hell Sweeps: *A,M,B,M(M),B,B
Punch, Kick, Sweep, Sweep Fakeout: *A,M,B,M(M),B
Split Kick: ↑ ou ↓ ou ←+A
Split Kick, Flame Upper, Power Upper: *↑ ou ↓ ou ←+A,M,M
Roundhouse: →,→+A
Kick, Sweep: M,B
Kick, Sweep, Power Upper(delay), Uppercut: *M,B,M(M),M
Kick, Sweep, Power Upper(delay), Hell Sweeps: *M,B,M(M),B,B
Kick, Sweep, Sweep Fakeout: *M,B,M(M),B
Overhead Kick: →+M
Uppercut: ←+M
Delayed Uppercut: ←+M, (segure M)
Sweep Fakeout: ←+M(M),B
Uppercut, Power Upper: *←+M,M
Uppercut, Hell Sweeps: *←+M,B,B
Backflip, Hell Sweeps: ←,←+M,B,B
Kicks, Uppercut, Sweep: →,→+M,M,M
Kicks, Uppercut, Sweep, Punch, Punch, Backflip, Stomp: *→,→+M,M,M,A,A,A,B
Kicks, Delayed Uppercut: →,→+M, (M)
Kicks, Sweep Fakeout: →,→+M, (M), B
Punch Fakeout: →,→+M (segure)
2 Low Kicks: →+B,B
Low Kick, 2 Flame Uppers: *→+B,M,M
Low Kick, Roundhouse Sweep: *→+B,M
Low Kick, Double Punch: B,M
Sweeps: ← ou ↑ ou ↓+B,B
Low Kick, Double Kick: →,→+B,M
Low Kick, Heel Kick, Double Kick: *→,→+B,M,M
Flying Roundhouse: ↓+D+A
Roundhouse, Uppercut: D+A,M
Sweep, Hell Sweep, Back Flip, Hell Sweep: *D+B,B,M,B,B
Low Kick, Double Kick: ↓+D+B,M

Reversal

High/Mid Counter: ←+D+M
High/Mid Reversal: ←+D+A
Low Counter: ←+D+B

Turning Attacks (de costas para o oponente)

Backflip: M

Esquiva com ataque

Side Chop: ↑,↑+M ou ↓,↓+M

Levantando

Roll, Double Kick: (agachado) →+B,A
Heel Kick: (agachado) M
Heel Kick, Double Kick: *(agachado)M,M

HOM

Arremessos

Head Slam: (agarrão) M
Power Bomb: (agarrão) ←+M
Head Slam: (agarrão) →+M
Stomach Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Sommersault Throw: (agarrão) (empurre) ←+M
Elbow Throw: (agarrão de lado) M
Side Head Slam: (agarrão de lado) M
Body Toss: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

2 Punches, Roundhouse: A,A,A
3 Punches, Uppercut: A,A,M,M
3 Punches: A,M,M
2 Punches, Sweep: A,M,B
Punch, Sweep: A,B
Infinity Punch: *A (segure um pouco),A..
Infinity Punch, Mid Punch: *A (segure im pouco),A..M
Split Kick, Uppercut: ↓ ou ↑ ou ←+A,M
Split Kick, Sweep: ↓ ou ↑ ou ←+A, B
Double Uppercut: ←+M,M
Uppercut, Sweep: ←+M,B
Axe Kick: →,→+M,M
Overhead Punch: →,→+A
Overhead, Spinning Punch: *→,→+A,M
Half Axe, Power Punch: →,→+M, toquinho em A
Half Axe, Sweep Fakeout: →,→+M, toquinho em A, B
Extended Grab: ←+D+M
Switch Off: ↓+P+D
2 Kicks, Headbutt: →+M,M,←+M
3 Kicks: →+M,M,A
Back Flip, Breakdance Kicks, (Rocket Dash): ←,←+M,B,B,B,M,(→)
Helicopter Kicks: ←,←+M,M,↓+M
Low Kick, Double Punch: B,M
2 Low Kicks, Kick: → ou ↓ ou ↑+B,B,M
Flip, Low Kicks: ←,←+B,B,B,B
Flip, Low Kick, Split, Helicopter Kick: ←,←+B,M,M,↓+M
Flip, Low Kick, High Kick: ←,←+B,A
Roundhouse, Infinity Punch: D+A,M,M...
Roundhouse, Sweep: D+A,B
Rocket Dash: ←+B

Esquiva com ataque

Side Chop: ↑ ou ↓+M

CHACO YUTANI

Arremessos

ShoulderToss: (agarrão) M
Body Push: (agarrão) ←+M
Tackle: (agarrão) →+M
Face Punch: (ataque) A
Stomach Punch: (ataque) B
Arm Breaker: (ataque) M
Neck Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Arm Breaker: (agarrão de lado) M
Arm Breaker: (agarrão de lado) M
Arm Breaker: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

2 Punches, Double Palm Strikes: A,A,A,M
3 Punches, Double Palm Strikes: *A,AAA,M
Double Palm Strikes: →+A,M
2 Punches, Sweep: A,A,B
2 Punches, Scorpion Kick: *AAB,M
3 Punches, Scorpion Kick: *A,AAB,M
2 Punches, Elbow, Uppercut: A,A,M,M
3 Punches, Elbow, Uppercut: *A,AAMM
Side Kick, Heel Kick: M,M
Side Kick, High Heel Kick: M,A
Side Kick, Spinning Heel Kick: *M,A
Crouch Dash, Grab, Sidestep: M,D,A,→
Crouch Dash, Grab, Power Roundhouse: M,D,A,A
Crouch Dash, Grab, Mid Punch: M,D,A,M
Crouch Dash, Grab, Power Punch: *MD,A,M
Crouch Dash, Grab, Trip: M,D,A,B
Crouch Dash, Grab, Trip, Air Spin Kick: *MD,AB,A,A
Crouch Dash, Power Punch: M,D,M
Crouch Dash, Overhead Hammer, Elbow, Shoulder Strike: MD,←+M,M,→+M
Crouch Dash, Double Palm Strike: M,D,→+A,M
Crouch Dash, Trip: M,D,B
2 Low Kicks: B,B
Low Kick, 2 Spinning Heel Kicks: *→+B,M,M
Overhead Sweep: *→+B,M
Uppercut Swing: →+M
Power Uppercut: M,→
Super Uppercut: ↓+M,↓ ou ↑+M,↑
Spinning Heel Kick: ←,←+A
Spinning Roundhouse: →,→+A
Double Fist: →,→+M
Rolling Low Kick: →,→+B
Forward Flip Kick: ←,←+M
Flip Kick, Overhead Sweep: *←,←+M,M
Overhead Sweep: *←,←+M,B
Mid Fist, Chop: ←+M,M
Overhead Sweep: ←+M+B
Infinity Overhead (apenas quando bloqueado): *←+M+B,M,M,...
Back Dodge, Power Punch: *↓+B,D,M
Back Dodge, Double Palm Strike: *↓+B,D,A
Scorpion Kick: D+B,M
Infinity Sweep: *D+B, B,...
Infinity Sweep, Scorpion Kick: *D+B, B,..., M
Roundhouse: D+A

Reversals

Mid/High Counter: ←+D+M

Turning Attacks (de costas para o oponente)

Roundhouse: A
Shoulder Strike: M

Esquiva com ataque

Side Flip Kick: ↑,↑+A ou ↓,↓+A

DOCTOR V

Arremessos

Tackle: (agarrão) M
Hold: *(ataque) M
Face Punch: *(segure) A
Stomach Punch: *(segure) B
Rolling Side Throw: *(segure)M
Guard Pull: (agarrão) ←+M
Forward Trip: (agarrão) →+M
Neck Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Back Trip: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

2 Punches, Elbow, Side Kick: A,A,A,M
2 Punches, Side Kick: A,A,M
2 Punches, Trip: A,M,B
2 Punches, Trip: A,A,B
2 Elbows, Side Kick: →+A,A,M
2 Elbows, Side Kick: →+A,A,B
Elbow, 2 Power Punches: *→+A,A,A
Elbow, Uppercut: *→+A,M
High Kick: ←+A
Overhead Knee: ←+A,M
Straight Arrow: ←,←+A
Back Attack: ←,←+A,M
Uppercut: ←+M
Elbow, Knee: →+M,M
Boot Kick: →,→+M
2 Mid Punches, Trip: ←,←+M,M,B
Trip, Elbow, Roundhouse: →+B,M,A
Trip, Elbow, Overhead Kick, Heel Kick: *→+BMA,M,M
Low Kick, Horse Kick: ←+B,M
2 Left Hooks: ←+D+A,A
Left Hook, Overhead, Uppercut: ←+D+A+M+M
Elbow Uppercut: →+D+M
Triple Knee: ←+D+M,M,M
Knee, High Kick: *←+G,M,A
Knee, Overhead Kick, Heel Kick: *←+D+M,M,M
Knee, Trip: *←+D+M,B
Dodging Stance (D): D,D (segure D)
Dodge: ← ou ↓ ou ↑ ou →
Triple Uppercut: (↓) M,M,M
Super Punch: (↓) →+A
Super Overhead Hammer: (↓) →+A

Esquiva com ataque

Spinning Elbow: ↑+A

GREN KUTS

Arremessos

Body Slam: (agarrão) M
Low Suplex: (agarrão) ←+M
Shoulder Drop: (agarrão) →+M
Neck Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Neck Throw: (agarrão) (empurra) ←+M
Neck Breaker: (agarrão de lado) M
Neck Breaker: (agarrão de lado) M
Back Toss: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

2 Punches, Roundhouse, Mid Sweep: A,A,A,M
2 Punches, Roundhouse, Low Sweep: A,A,A,B
2 Punches, Mid Punch: A,A,M
2 Punches, Mid Punch, Sweep, Double Sommersault: *AAM,B,←+M,M
2 Punches, Mid Punch, Mid Kick, 2Punches, 2 Overheads: *AAM,B,M,M,M,M,M
2 Punches, Mid Punch, Mid Kick, 2 Punches, Stance: *AAM,B,M,M,M,M(segure)
Overhead Flip: após o Stance, A
Low Kick, Double Sommersault: após o Stance, B,←+M,M
2 Punches, Mid Punch, Mid Kick, Punch, Sweep, Uppercut: *AAM,B,M,M,B,M
2 Punches, Mid Punch, Mid Kick, Sweep, Uppercut: *AAM,B,M,B,M
2 Punches, Sweep: A,M,B
2 Punches, Sweep, Uppercut: *AMB,M
2 Punches, Uppercut, Sweep, Uppercut: *AM,M,B,M
2 Punches, 3 Roundhouse: *AM,A,A,A
2 Punches, Roundhouse, 2 Mid Punches, Overheads: *AM,A,M,M,M,M
2 Punches, Roundhouse, 2 Mid Punches, Stance: *AM,A,M,M,M,M(segure)
Overhead Flip: após o Overhead Flip, A
Low Kick, Double Sommersault: após o Overhead Flip, B,←+M,M
2 Punches, Roundhouse, Sweep, Backflip: *AM,A,B,M
2 Punches, Roundhouse, Sweep, Uppercut: *AM,A,B,M
High Sweep: →,→+A
Uppercut: →+M
Gut Punch: ←+M
Gut Punch, Sweep, Uppercut: *←+M,B,M
Gut Punch, Punch, 2 Overheads: *←+M,M,M,M
Overhead Kicks: ←,←+M,M
Overhead Kick, Sweep, Backflip: ←, ←+M,B,M
Overhead Kick, Sweep, Uppercut: *←,←+M,B,M
Delayed Gut Punch: ←+M,→
Mid Sweep: →,→+M
Low Kick, Double Sommersault: *B,←+M,M
Sweep: →+B
Sweep, 2 Punches, Overhead Kicks: *→+B,M,M,M,M
Sweep, 2 Punches, Stance: *→+B,M,M,M(segure)
Overhead Flip: após o Sweep, 2 Punches, Stance, A
Low Kick, Double Sommersault: após o Sweep, 2 Punches, Stance, B,←+M,M
Sweep, Uppercut: *→, →+B,M
Sweep, Double Sommersault: *←,←+B, ←+M, M
3 Roundhouse: D+A,A,A
Roundhouse, Punch, Double Sommersault: *D+A,M,M,M
Roundhouse, Punch, Sweep, Uppercut: *D+A,M,B,M
Roundhouse, Sweep, Backflip: D+A,B,M
Roundhouse, Sweep, Uppercut: *D+A,B,M
Flaming Scissors Kick: ←+D+M

Esquiva com ataque

Axe Kick: ←,←+M ou ↑,↑+M

Levantando

Uppercut: (agachado) →+M
Double Sommersault: (agachado) ←+M,M
Roundhouse: (agachado) →+A

MUFU

(Termine o game no modo Easy)

Arremessos

Spinning Pile Driver: (agarrão) M
Spinning Body Toss: (agarrão) ←+M
Giant Swing: (agarrão) →+M
Body Toss: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Spinning Neck Throw: (agarrão de lado) M
Spinning Neck Throw: (agarrão de lado) M
Spinning Reverse Body Toss: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

Triple Hammer: A,A,A
Double Punch, Slap: →+A,A,A,A
Double Punch, Mid Kick: →+A,M
Heel Kick: ←+A
Triple Mid Kick: M,M,M
2 Mid Kicks, 2 Stomps, High Kick: *MM,M,M,M
2 Mid Kicks, 2 Stomps, Kick, Split Punch, Taunt: *MM,M,M,M,A
Split Punch, Taunt: →+M,A
2 Stomps, High Kick: ←+M,M,M,
2 Stomps, Split Punch, Taunt: *←+M,M,A,A
Uppercut: ←,←+M
Low Kick, Heel Kick: B,A
Travelling Low Kick: →+B,B,B
Low Kick, Turnaround Heel Kick: →+B,M
Travelling Kicks, 2 Mid Kicks, 2 Stomps, High Kick: *→+BB,MM,MMM
Travelling Kicks, 2 Mid Kicks, 2 Stomps, Split Punch: *→+BB,MM,MM,MA

Turning Attacks (costas do oponente)

Horse Kick: M

Esquiva com ataque

Uppercut: ↑, ↑+M ou ↓, ↓+M

ILL GOGA

Arremessos

Body Slam: (agarrão) M
Back Slam: (agarrão) ←+M
Head Toss: (agarrão) →+M
Stomach Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Body Slam: (agarrão) (empurra) M
Head Slam: (agarrão de lado) M
Head Slam: (agarrão de lado) M
Body Slam: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

3 Punches: A,A,A
Punch, Double Punch: A,M
Punch, Double Punch, Kick: A,M,B
Punch, 2 Kicks, Elbow: A,B,B,A
Punch, 3 Kicks, Roundhouse: A,B,B,B,A
Tail Swipe: ←+A
Power Swipe: *←+A,A
Boot Kick: →+A
Headbutt, Low Kick: →, →+A,B
Triple Headbutt: *→,→+A,A,A
Double Headbutt, Low Kick: *→,→+A,A,B
Double Punch: ← ou ↓ ou ↑+M
Roundhouse Fakeout: ← ou ↓ ou ↑ + M,A
Double Punch, Low Kick: ← ou ↓ ou ↑+M,B
Uppercut: ←,←+M
Knee: →,→+M
Mid Kick: →+M
Lay down: ←+B (segure)
Lay Down, Swipe: ←+B,B
Lay Down, Uppercut: ←+B,←+M
Lay Down, Tail Strikes: ←+B,M,M,M
2 Low Swipes: →+B,B
Swipe, Overhead Punch: →+B,A
Swipe, 2 Punches: →+B,M,M
2 Overheads, Uppercut, Tail Swipe: D+A,A,M,M
Overhead, Sweep: D+A,B
Overhead, 2 Punches: D+A,M,M
Tail Swipes: ←+D+M,M
Tail Swipes: D+B,M,M,M

Esquiva com ataque

Side Upper: ↓,↓+M ou ↑,↑+A

Levantando

Hammer: (agachado) →+M
Double Hammer: (agachado) ←+M,M
Headbutt, Knee: (agachado) M, →+M

NOEK THE MYSTERIOUS

(Termine o game no modo Normal)

Normal Attacks

2 Punches: A,A
Right Hook: ←+A
Uppercut: ←+M
Triple Hammers: →+M,M,M
Triple Overhead Punches: D+A,A,M

Levantando

Uppercut: (agachado) M

EMPEROR UDAN

(Termine o game no Hard)

Arremessos

Arm Swing: (agarrão) M
Frankensteiner: (agarrão) ←+M
Arm Swing: (agarrão) →+M
Side Toss: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Back Toss: (agarrão) (empurra) ←+M
DDT: (agarrão de lado) M
Body Drop: (agarrão de lado) M
Belly Suplex: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

Punches: A,A
Punch, Mid Punch: A,M
2 punches, Roundhouse, Sweep: *A,M,A,A,B
2 punches, Roundhouse, Kick, Flip, Ram, Stomp: *AM,AA,M←+M,←+M,B
2 Punches, Roundhouse, Kick, Flip, Drop Kick, Flip: *AM,AA,M←+M,M,M
Spinning Roundhouse (delay): ←,←+A (A)
Spinning Roundhouse: ←+A
Forward Spinning Roundhouse (delay): →+A (A)
Double Flash Kicks: ←+M,←+M,B
Double Flash Kicks, Stomp: *←+M,←+M,B
Flash Kick, Drop Kick, Reverse Flip Kick: *←+M,←+M,M,M
Spinning Punch: →+M
Flip Kick, Flash Kick: →, →+M
Drop Kick, Reverse Flip Kick: ←,←+M,M,M
Low Drop Kick, Reverse Flip, Back flip: →,→+B,M,M
Low Shoulder Ram: ←,←+B
Double Roundhouse, Sweep: D+A,A,B
Double Roundhouse, Kick, Flip, Ram, Stomp: *D+AA,M←+M,←+M,B
Double Roundhouse, Kick, Flip, Drop Kick, Flip: *D+AA,M←+M,M,M

Turning Attacks (de costas para o oponente)

Drop Kick: M
Low Sweep: B
Spinning Punch: A

Esquiva com ataque

Roundhouse: ↑+A ou ↓+A
Spinning Roundhouse: ↑,↑+A ou ↓,↓+A
Side Sommersault, Shoulder Ram: ↑,↑+M ou ↓,↓+M
Side Sommersault, Stomp: ↑,↑+M ou ↓,↓+M,M
Side Sommersault, Reverse Flip, Back Flip: ↑,↑+M ou ↓,↓+M,B,M,M

Levantando

Sommersault: (agachado) M
Flip Stomp: (agachado) ←+M
Reverse Flip, Back Flip: (agachado) →+M,M

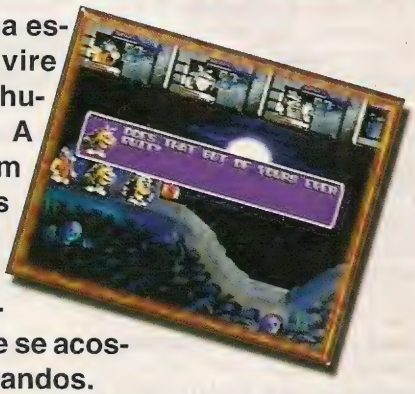
PLAYSTATION

MAIS DIVERSÃO NO SEU PLAYSTATION

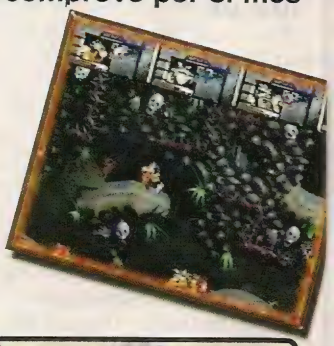
NORSE BY NORSEWEST

Quando foi lançado Norse by Norsewest (the Lost Vickings) há algum tempo atrás nos EUA o sucesso foi total, pois o jogo inovava muito em seus puzzles e desafios que tiraram noites de sono de muitos mortais. As primeiras versões do game saíram para os video games de 16 bits (SNES e Mega) juntamente com a versão PC e agora é a vez dos consoles de 32 bits.

Além de seus puzzles fantásticos, Norse by Norsewest traz agora gráficos mais bem trabalhados, efeitos sonoros digitais, a música é super legal e se você quer diversão este é o jogo certo, pois contém cenas hilariantes (principalmente com Olaf, um cara tão estúpido e burro que é capaz de chupar parafuso na esperança que ele vire prego) e com um humor fora de série. A jogabilidade é um dos poucos pontos fracos (mas não muito) do jogo, mas não se preocupe, é só questão de se acostumar com os comandos.



A história do game é a mesma dos anteriores, vocês estão no navio e de repente caem em uma dimensão estranha, para que possam voltar à salvo para a terra precisam conseguir uns ingredientes muito loucos durante as fases, entregando tudo no final de cada uma delas para uma bruxa totalmente aloprada. Ao todo são mais de trinta fases de pura diversão. Jogue e comprove por si mesmo.



COMANDOS GERAIS

L1 e L2 = TROCAR DE PERSONAGEM
▲ = USAR ITEM
○ = FALAR / ATIVAR SWITCHES
SELECT = SELEÇÃO DE ITENS - TROCA DE ITENS.

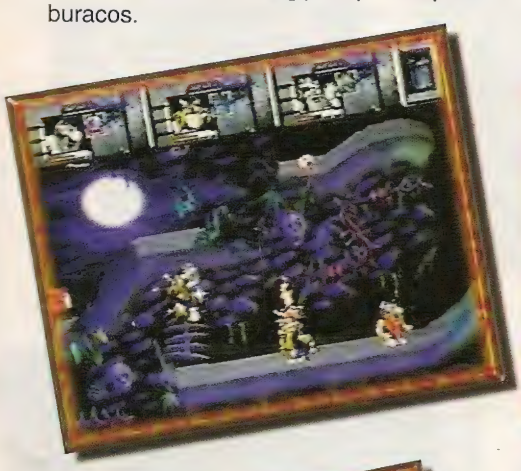
PLAYSTATION			
NORSE BY NORSEWEST			
INTERPLAY - CD			
ESRATÉGIA - 1 a 3 JOGADORES			
GRÁFICO	89	JOGABILIDADE	84
MÚSICA	81	DIFICULDADE	86
EF. SONOROS	80	ORIGINALIDADE	88
DIVERSÃO	93	CLAS. FINAL	86

CRÍTICA

Super divertido, um jogo para passar os fins de semana em casa sem ter que apelar para o Silvio Santos.

Pendure-se com Baleog para passar pelos buracos.

Saca só a cara de tonto do Olaf, o cara é uma figura.



Você recebe o password de cada tela no início delas.

Eric pode nadar, basta controla-lo pelo direcional.

COMANDOS ESPECÍFICOS

ERIC - THE SWIFT

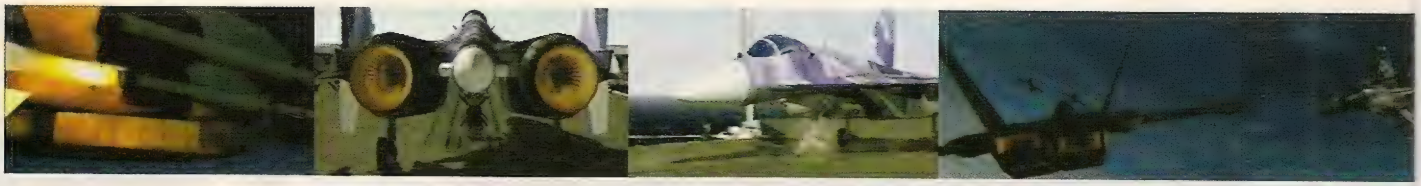
□ = DASH
X = PULO (APERTE X NO PULO PARA ALCANÇAR LUGARES MAIS ALTOS)

BALEOG - THE FIERCE

□ = ATAQUE LONGO (PODE SER DIRECIONADO, AGARRA NOS PINOS DO TETO)
X = ESPADADA

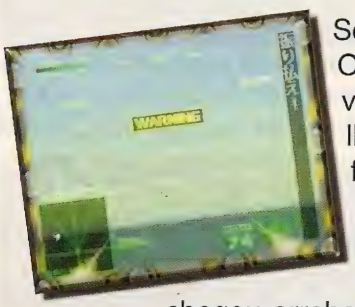
OLAF - THE STOUT

□ = PEIDO (Sim, ele solta gazes)
X = ESCUDO (PARA CIMA, PARA FRENTE, SE ESTIVER PARA CIMA E OLOF CAI, O ESCUDO SERVE COMO UMA ESPÉCIE DE PARA-QUEDAS)
↓ = ENCOLHER
↑ = VOLTAR AO TAMANHO NORMAL SE OLAF ESTIVER PEQUENO

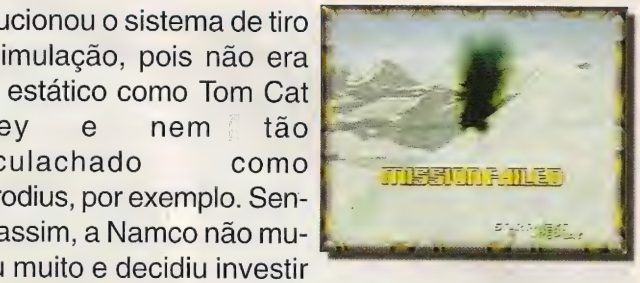


ASES INDOMÁVEIS

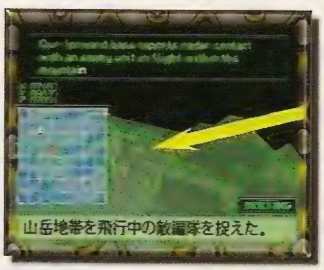
ACE COMBAT 2



Se lembra de Ace Combat? O primeiro simulador de vôo do Playstation, ou melhor, o primeiro jogo que foi lançado para Playstation. Pois é, ele está de volta em sua mais nova versão, que já chegou arrebentando no Japão (ainda não foi lançado Air Combat II, como é chamado nos EUA, sendo que Ace Combat é o nome da versão japonesa do game). Desde seu lançamento o jogo revolucionou o sistema de tiro e simulação, pois não era tão estático como Tom Cat Alley e nem tão esculachado como Parodius, por exemplo. Sendo assim, a Namco não mudou muito e decidiu investir no que já era sucesso, mudando apenas o que era inevitável, como por exemplo fases e aeronaves. A música é um pouco fraca como na primeira versão, já os efeitos sonoros são de arrepiar os cabelos. Os gráficos são muito bons e a jogabilidade deixa um pouco a desejar, mas o que mais impressiona no jogo é a perfeição com que foram feitos os caças, você tem a impressão de estar dentro de um F- 16 ou de um MIG- 21 só pelo som e pela jogabilidade oferecida por cada um. Quanto à diversão: sem comentários. Enfim, se você é um Top Gun não deixe de jogar Ace Combat II.



Não gaste mísseis à toa, nas primeiras fases, basta o tiro normal para acabar com os inimigos.



Antes de cada fase você confere o trajeto que deverá ser percorrido.

COMANDOS

X = tiro
□ = mapa
○ = míssil
▲ = rádio
L1 = diminui a velocidade
R1 = aumenta a velocidade
SELECT = seleciona a visão

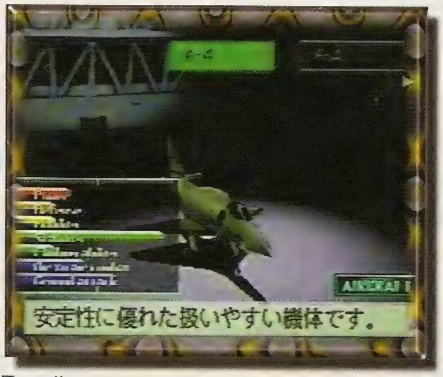
PLAYSTATION		
ACE COMBAT II		
NAMCO	-	CD
SIMULADOR / TIRO	-	1 JOGADOR
GRÁFICO	87	JOGABILIDADE
MÚSICA	78	DIFICULDADE
EF. SONOROS	79	ORIGINALIDADE
DIVERSÃO	92	CLAS. FINAL

CRÍTICA

A variedade de aeronaves e fases gar tem a diversão do game.

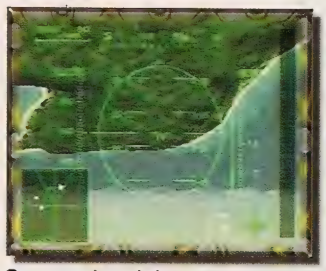
CONFIRA AS MÁQUINAS

Não vôe muito baixo, você pode perder o controle e bater no solo.



Escolha sua aeronave nesta tela, movendo o cursor para direita ou esquerda

Quando você estiver em áreas montanhosas, voe acima das nuvens.



Saca o visual de ponta cabeça. Animal!!!!

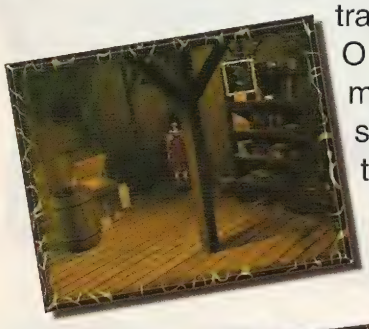
Preste atenção nos aviões atrá de você. "Eles também atiram".

THE CITY OF LOST CHILDREN

Encontre as crianças

Se você estava sentindo falta de um jogo no estilo Resident Evil ou Alone in the Dark não se desespere. Acaba de chegar The City of Lost Children, um jogo no estilo dos mencionados acima com um enredo muito mais estranho, de arrepiar os cabelos. O game, que foi produzido pela Psygnosis da França, foi uma adaptação do filme (que conta com o mesmo nome do jogo) de Jean - Pierre Jeunet e Marco Caro, além disso o game conta com a trilha sonora do compositor Angelo Badalement (o mesmo que compôs a trilha do seriado de TV Twin Peaks), ou seja, se você já assistiu o filme (que ainda não foi exibido no Brasil), o jogo se tornará um pouco mais fácil.

A história é sobre uma menina órfã de dez anos de idade, Miette, que vive em um orfanato muito rígido e cruel que precisa cumprir duas importantes missões: uma é descobrir quais são suas origens, a outra, encontrar as crianças perdidas. O intervalo entre a primeira e a segunda missão é grande e um tanto quanto ilógico.



Os gráficos são totalmente pré-renderizados e os personagens são texturizados em tempo real (até neste ponto o game é parecido com Alone in the Dark), o som como já enfatizamos é simplesmente um arraso e a jogabilidade é muito boa (não chega a ser excelente), o game é original em partes e realmente prende a atenção de quem joga.

Em suma: City of Lost Children é um game em terceira pessoa no qual você pode investir o seu rico dinheirinho.

O menu de opções é muito completo.

Dê uma olhada nos comandos na opção "control".

COMANDOS

R1 = correr
h = falar
V = inventário de itens
R2 = agachar
L1 = câmera
L2 = câmera
¶ = usar item
X = abrir portas, puxar alavancas etc...

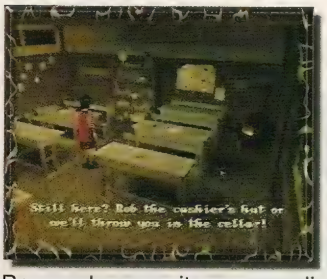
PLAYSTATION			
THE CITY OF LOST CHILDREN			
SQUARESOFT	-	CD	
ADVENTURE	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	90	JOGABILIDADE	83
MÚSICA	89	DIFICULDADE	87
EF. SONOROS	86	ORIGINALIDADE	86
DIVERSÃO	93	CLAS. FINAL	88

CRÍTICA

Sem dúvida um dos melhores jogos de Playstation produzido nos últimos tempos.

Sempre que encontrar alguém, tente conversar mais de uma vez.

Este cachorro lhe dará um item mais tarde.



Procure bem por itens escondidos nos cantos.

Os gráficos estão muito bem trabalhados, apesar do jogo ser muito escuro.

OS ASAS INDOMÁVEIS DE OUTRO PLANETA

TPC SEGA SATURN* TPC PLAYSTATION*

Turbo programável para cada botão • Design Anatômico

A Dynacom traz para você os joysticks mais destruidores do universo: os Asas Indomáveis para Sega Saturn e Playstation. Com eles você vai detonar usando recursos de outro planeta: Slow-Motion que diminui a velocidade do game pela metade (*) • Turbo 10 tiros/s. e Auto-Fire (*) independente para cada botão. Mostre toda a sua habilidade num Asa Indomável e mande seus inimigos para o espaço.

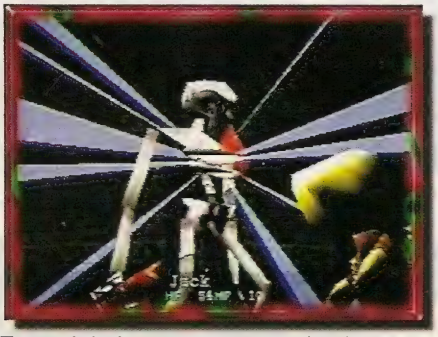
DYNACOM
A Dynacom é fera.

* Marcas registradas de terceiros não representadas e sem vínculo comercial com a Dynacom.
* Somente para o Sega Saturn

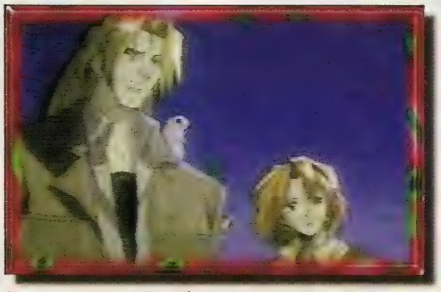
WILD ARMS

MAIS UM ÓTIMO RPG PARA PLAYSTATION

Demorou um pouco mais saiu. Acaba de chegar nos States mais um motivo para você passar suas noites em claro: Wild Arms, um RPG empolgante produzido pela Sony (que aliás está lançando um jogo atrás do outro). O game tem um estilo muito peculiar, principalmente em relação aos Puzzles (quebra-cabeças e charadas que desafiam a inteligência) e chega a lembrar os bons tempos de Zelda (do SNES), é divertido como Lufia II (também do SNES) e o enredo é cativante, como Final Fantasy III (novamente do SNES) e, acredite, você não vai conseguir parar de jogar tão facilmente, os gráficos são muito bons, as batalhas são totalmente em 3D, o som é animal e a jogabilidade é um show à parte, enfim Final Fantasy que se cuide...chegou Wild Arms.



Estes inimigos costumam dar bastante pontos de experiência no início do game.



A apresentação é toda em desenho animado.

O menu de batalha é no mesmo estilo de Lufia e Shining Force.

MINI- ESTRATÉGIA

Resolvemos facilitar sua vida e dar de lambuja as primeiras aventuras dos três personagens do jogo, sendo que esta edição contém apenas duas das três estratégias (a da Cecília e a do Jack você confere agora e a estratégia de Rudy na próxima edição), com as principais dicas para que você possa detonar este game animal. Aí vão elas.

PLAYSTATION			
WILD ARMS			
SONY	-	CD	
RPG	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	90	JOGABILIDADE	89
MÚSICA	89	DIFICULDADE	83
EF. SONOROS	90	ORIGINALIDADE	87
DIVERSÃO	93	CLAS. FINAL	90

CRÍTICA

Depois de Final Fantasy, é o melhor RPG já lançado até hoje para Playstation.

Jack - O caçador de tesouros

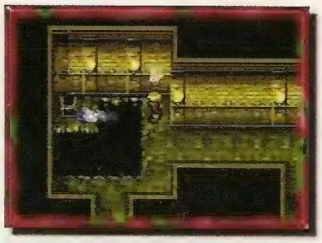
Jack é nada mais nada menos do que isso, um caçador de tesouros, viciado em adrenalina, ele procura por novas aventuras juntamente com seu amigo inseparável, o rato Hanpan.

Nós optamos em pegar o Jack em primeiro, pois sua aventura é a mais fácil, para selecioná- lo basta escolher o segundo slot.

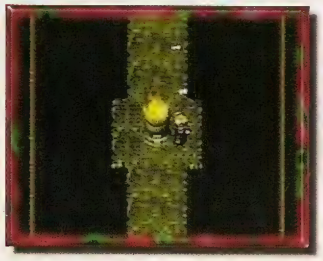
Logo no começo você terá uma pequena conversa com seu ratinho, Hanpan (isso mesmo, o rato fala), depois disso entre nas ruínas e escolha o nome do seu personagem e você cairá em um abismo

Depois de cair no abismo, você verá uma pequeno introdução (muito parecida com Lunar II the Eternal Blue do Sega CD)

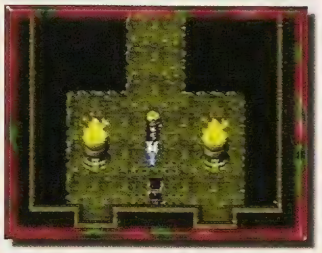
O esquema de Swithces é muito bem bolado, pise sobre eles para abrir os portões.



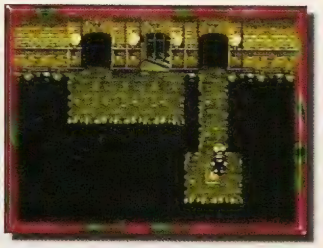
Para pegar esse item aperte o botão de Tools (o círculo) Hanpan pegará o item para você.



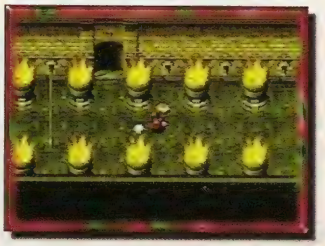
Nesta parte passe correndo e não se preocupe com os espinhos



Use Hanpan aqui e depois entre na porta da direita....



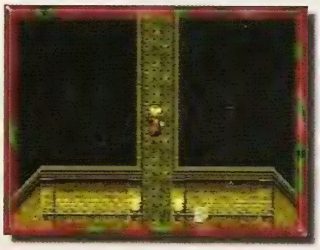
.... para acionar este switch e abrir a passagem da porta da esquerda.



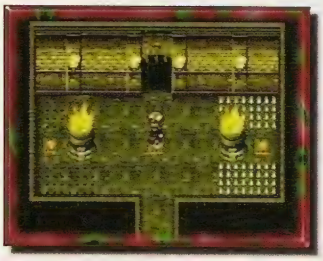
Neste ponto (na parte das Lanças), vá primeiro para direita, entre na porta suba e.....

.....use Hanpan neste Switch para abrir o portão à direita da sala das lanças.

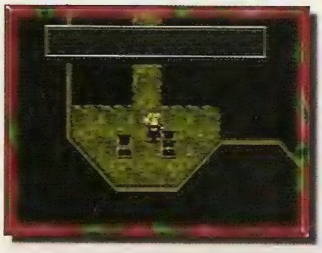
Até que enfim o primeiro save point do jogo.



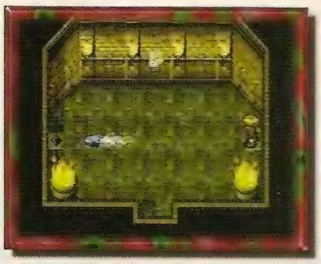
passe correndo nesta parte sem bater em nada



O switch do meio (que abre a porta) só aparece se você acionar os outros dois antes.



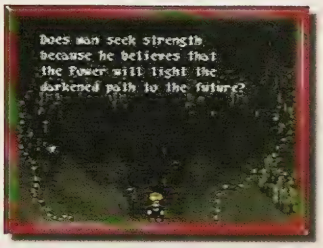
Pegue estes dois baús antes de deixar a ponte e seguir para cima.



Nesta parte fique em cima de um switch (não importa qual) e jogue Hanpan no outro, um portal se abrirá no centro da tela que o teletransportará para...

....esta sala, onde você verá este holograma que lhe explicará que você deve saber um código para entrar no templo, mas não lhe diz qual é, após isso você sai da sala pelo portal rosa que aparecerá no canto inferior direito da tela.

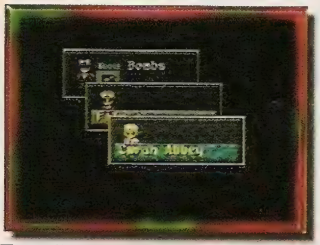
Você pode tentar colocar o código aqui, mas agora é inútil (pois você não o adquiriu ainda) e se você errar cai no poço novamente.



Saia das ruínas do templo e comece uma nova aventura com outro personagem.

Cecilia - a menina da Abadia

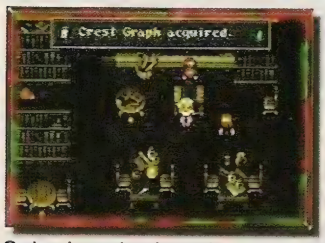
Cecilia é uma aprendiz de magia que vive em Curan Abbey, mas ultimamente têm ouvido vozes estranhas em seus sonhos. Algo a respeito de um livro...



Escolha o terceiro slot para jogar a aventura de Cecília

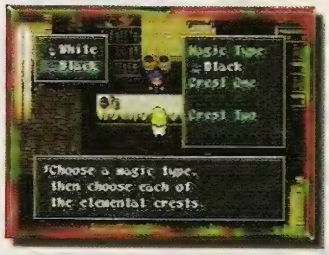
Você escolhe o nome do seu personagem no comecinho da aventura

Acordando na sala de aula ainda assustada, o pessoal lhe diz que a aula acabou.

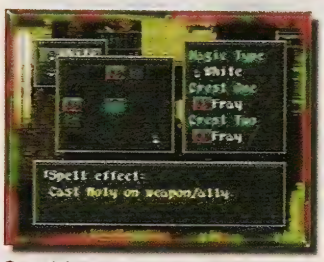


Saia da sala de aula e vá até essa matrona, ela lhe entregará a Crest Graph...

Use o botão de tools (o círculo) em frente à mesa para ganhar uma nova tool, a pocket watch. Esta tool permite que você "volte" no tempo, ou seja se você entrar em uma sala e fizer algo errado, basta acionar a tool e você voltará na porta desta sala.

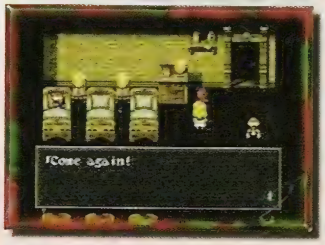


Agora que você já tem a Crest Graph vá até esse carinha e escolha o tipo de magia que quiser (branca ou negra).



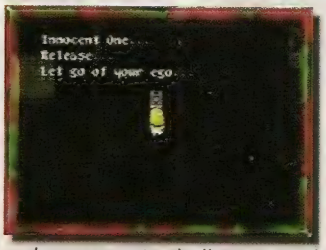
Combine da forma que quiser, são dez combinações possíveis (ainda) nós optamos por vermelho com vermelho, pois precisávamos de uma magia de ataque (quando você ganha o cristal, já possui a combinação branco+branco, que é uma magia de cura)

E você ainda pode optar por mudar o nome da magia que acabou de combinar.



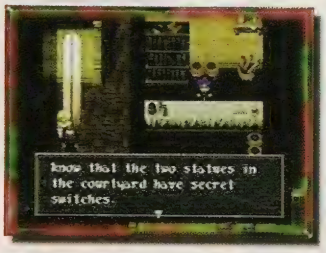
Este papagaio salva seu progresso durante o jogo.

Depois de dormir e salvar seu progresso, vá até a biblioteca e use o pocket watch, os livros voltarão aos seus devidos lugares. Mas ainda sobra um...

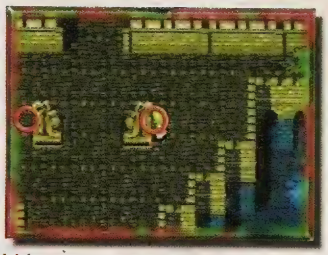


...chegue perto do livro e você reconhecerá o voz que ouviu em seus sonhos, a voz lhe diz algo sobre uma biblioteca escondida.

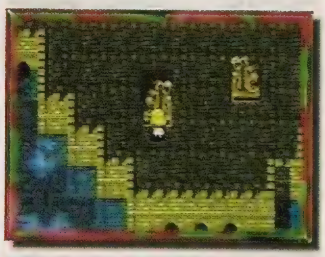
Fale com a Irmã Maria, ela dirá que não sabe de nada, depois disso converse com todo mundo e recolha todo o tipo de informação possível



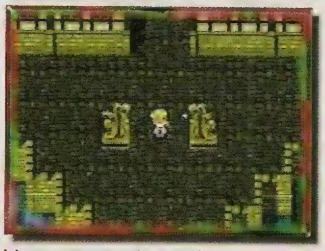
Depois de falar com o pessoal converse com essa menina, ela irá lhe contar sobre uma lenda antiga que diz que existem switches secretos escondidos nas estátuas da torre da Abadia, e que quando acionados, a pessoa que os acionou pode mover as estátuas de lugar, e mais, se o poder mágico for usado entre as imagens enquanto uma estiver olhando para a outra, consegue- se abrir a passagem para a biblioteca escondida.



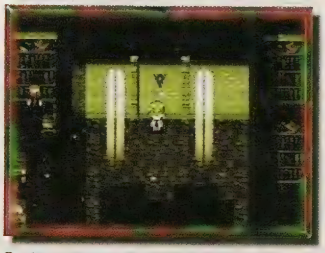
Vá para a torre, puxe os switches que estão escondidos aqui.



coloque as estátuas uma de frente para a outra.



Use seu poder mágico.

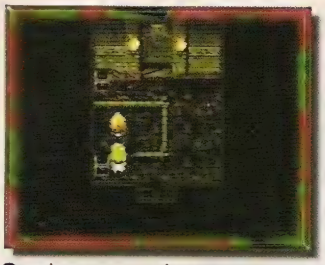


Suba reto, entre na Abadia e use seu poder mágico neste ponto para ir até a biblioteca secreta.

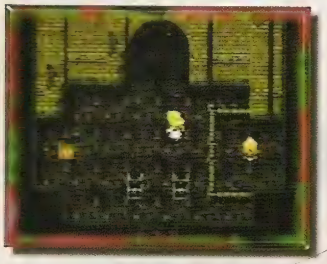
Levante os caixotes para achar os switches escondidos.

DICAS

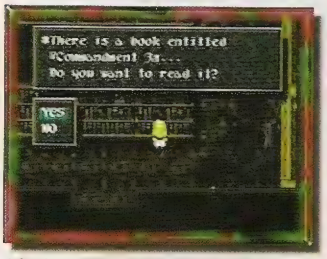
Não existem dicas muito específicas para este jogo, apenas aquelas já muito conhecidas pelos jogadores veteranos de RPG ou seja, converse com todo mundo que encontrar no caminho, salve sempre seu progresso antes de entrar em qualquer cidade e quando entrar, compre itens que recuperam HP e MP, sempre durma nas cidades e etc...



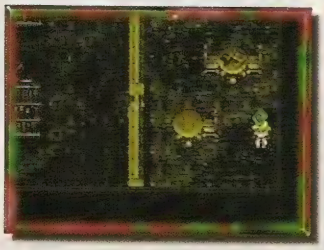
Quebre os caixotes nestas pedras vermelhas, para abrir as portas.



Nesta parte pegue o caixote, pise no switch e quebre na pedra vermelha (quando ela aparecer).



Já dentro da biblioteca, aproveite para ler os livros, eles oferecem muitas informações importantes.

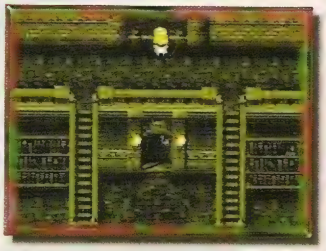


Sua missão aqui é encontrar três livros que estão espalhados pela sala e queima-los na lareira que fica na parte de cima da biblioteca. O primeiro livro está aqui....

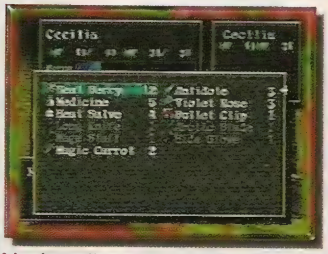
....o segundo está aqui....

.....e o último está escondido aqui.

Jogue os três no fogo, um de cada vez.

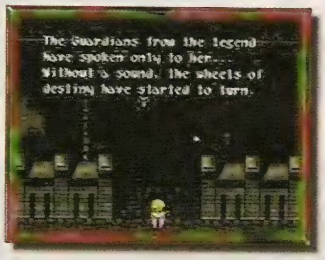


Uma passagem se abrirá, você entra em uma sala onde há um livro sobre a mesa, o mesmo livro de seus sonhos, vá até ele e você enfrentará um mestre.



Na batalha use itens para recuperar seu HP...

...economizando assim seu MP para magias de dano.



Depois de vencer o mestre, você volta para a Abadia, converse com a irmã Maria e com o Padre e depois saia. Fim da primeira aventura.

GAMERA 2000

Panzer Dragoon no Playstation?

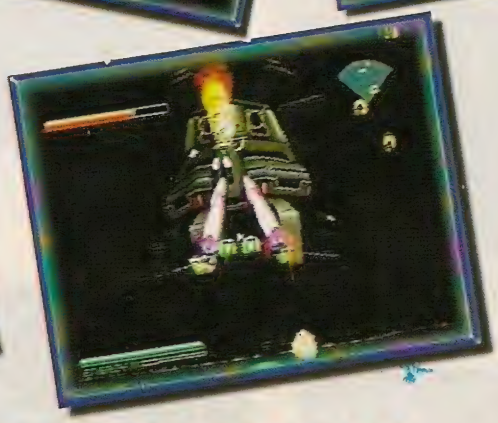
A Banpresto acaba de lançar Gamera 2000, o game baseado em um seriado Japonês "Gamera", que há muito tempo atrás deve sua estréia no Brasil e que poucas pessoas se lembram. Gamera 2000 lembra muito o famoso game da Sega, Panzer Dragoon, em vários aspectos, na verdade uma clonagem, se é que podemos dizer. O game traz quatro campos de visão, radar, chefes gigantes, explosões fantásticas, efeitos especiais de tirar o fôlego, algumas cenas em FMV (Full Motion Video) e com uma ajudinha, é claro, de sua fiel tartaruga que sempre está preparada para ajudar a enfrentar seus inimigos mais poderosos que estão querendo acabar com a cidade. Os gráficos são muito bem detalhados, uma jogabilidade animal e efeitos sonoros de cinema. Se você quer adrenalina, aqui está o jogo. Indispensável!

As explosões e os efeitos sonoros são um show a parte.

Gamera faz de tudo para te ajudar.

As cenas em Full Motion são demais.

Segurando o botão X ele disparará jatos de raio teleguiados em seu inimigo.



COMANDOS

Tiro	X
Plasma	X apertado
Ataque com a tartaruga	O apertado
Mudar de visão para a esquerda	L1
Mudar de visão para a direita	R1
Start	Pausa o jogo

PLAYSTATION			
GAMERA 2000			
BANPRESTO	-	CD	
TIRO	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	88	JOGABILIDADE	85
MÚSICA	80	DIFICULDADE	70
EF. SONOROS	90	ORIGINALIDADE	77
DIVERSÃO	92	CLAS. FINAL	85

CRÍTICA

Quando você começar a jogar Gamera 2000, não vai mais querer parar. O game empolga, não deixe de jogar!

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

MANCADA

Você está acompanhando a estratégia de Final Fantasy VII e espera ansiosamente pela próxima edição. Você passa na banca, fica sabendo que ela já saiu e compra imediatamente. Mas aí você começa a folhear a revista e percebe que há duas páginas com defeito. Foi isso que aconteceu na edição passada, duas páginas de FFVII deram pau e, para consertar a mancada, resolvemos reeditar o conteúdo destas páginas, mais a última página da matéria da edição passada e dar continuidade com as novas estratégias desta edição.

Agora você vai ficar sabendo mais uma porção de manhas do game, como o sistema de Limit Breakers, novas Materias, personagens secretos, novas armas e também mais detalhes sobre o enredo do game. Curta bastante!

PLAYSTATION

Relação de Materias ganhas nesta edição

VERDES

じゅうりょく Jyuuryoku (Gravity)

Magias Ganhas:

1 グラビデ 1: Gravity 1 - 14 MP
2 グラビラ 2: Gravity 2 - 33 MP
3 グラビガ 3: Gravity 3 - 48 MP

Detalhes: são todos ataques baseados no elemental da Gravidade. As magias Gravity são parecidas com a magia Demi de FF3 americano. Gravity 1 retira 1/8 de HP do alvo, Gravity 2 retira 1/4 de HP do alvo e Gravity 3 retira 1/2 de HP do alvo.

しょうめつ Shoometsu (Destruction)

Magias Ganhas:

1 デバリア 1: Debarrier - 12 MP
2 デスペル 2: Dispel - 20 MP
3 デス 3: Death - 30 MP

Detalhes: Debarrier desfaz qualquer magia feita com a Materia Barrier (Barrier, MaBarrier, Reflect e Wall) no alvo, Dispel desfaz qualquer magia feita no alvo e Death mata o alvo instantaneamente.

だつご Ridatsu (Separation)

Magias Ganhas:

1 エスケプ 1: Escape - 16 MP
2 デジョン 2: Dejon - 99 MP

Detalhes: Escape teleporta seu grupo para fora de uma batalha que não seja contra um Boss, Dejon é mais conhecido como X-Zone, se você fizer em seu grupo, ele será mandado para fora da batalha, se você fizer nos inimigos, eles serão eliminados.

バリア Baria (Barrier)

Magias Ganhas:

1 バリア 1: Barrier - 16 MP
2 マバリア 2: MaBarrier - 24 MP
3 リフレク 3: Reflect - 30 MP
4 ウォール 4: Wall - 58 MP

Detalhes: Barrier diminui o dano causado por ataques normais, MaBarrier (Magic Barrier) diminui o dano causado por magias, Reflect cria um escudo que rebate qualquer magia feita no alvo e Wall faz Barrier e MaBarrier no alvo.

ROXA

カウンター Kauntaa (Counter)

Efeito: com esta Materia equipada, seu personagem vai contra-atacar o inimigo que atacá-lo. Quanto maior o nível desta Materia, maiores as chances de contra-atacar, no nível máximo as chances são de 100%.

ラッキー Rakkii (Lucky)

Efeito: aumenta a sorte do personagem equipado em 10% por nível ganho (começa com 10% e vai até 50%).

AMARELAS

なげる Nageru (Throw)

Efeito: no nível 1, você tem o comando Nageru (Throw), que permite jogar armas nos inimigos, quanto melhor a arma, maior o dano, mas você perde a arma jogada; no nível 2 você ganha o comando Zeninage (Money Throw), mais conhecido como Coin Toss (técnica de Setzer em FF3), com este comando você escolhe uma quantia de dinheiro e joga nos inimigos, quanto mais você joga, maior o dano.

へんか Henka (Transform)

Efeito: com este comando, seu personagem dá um ataque com poder muito reduzido, mas se o inimigo morrer desta forma, ele será transformado em um item. Não funciona com alguns inimigos.

AZUIS

ついかこうか Tsuika Kooka (Additional Effect)

Combinar com: Materias verdes que fazem magias de Status.

Efeito: você pode combinar esta Materia com outra verde em sua arma ou bracelete. Quando combinada na arma, seus ataques deixam o Status no inimigo, se combinada no bracelete, você ganha proteção contra o Status. Se você combinar a Tsuika Kooka com uma Doku em sua arma e fizer um ataque, o inimigo vai ficar com o Status Poison; se você combinar com uma Fuujiru em seu bracelete, ganhará proteção contra os Status Sleep e Silence.

MPきゅうしゅう MP Kyuushuu (MP Absorb)

Combinar com: qualquer Materia verde ou vermelha.

Efeito: sempre que você causar dano com a Materia combinada, você ganhará uma quantia em MP proporcional ao dano. Esta quantia é de 1/100 no nível 1 e aumenta conforme o nível da Materia. Se você combinar com um Bahamut, por exemplo, e ele causar 4000 de dano nos inimigos, você ganhará aproximadamente 40 MP.

HPきゅうしゅう HP Kyuushuu (HP Absorb)

Combinar com: qualquer Materia verde ou vermelha.

Efeito: sempre que você causar dano com a Materia combinada, você ganhará uma quantia em HP proporcional ao dano. Esta quantia é de 1/10 no nível 1 e aumenta conforme o nível da Materia. Se você combinar com uma Daichi, por exemplo, e fizer uma magia Quake 3, causando 2500 de dano no inimigo, você ganhará aproximadamente 250 HP.

VERMELHAS

リヴァイアサン Rivaiasan (Leviathan)

Detalhes: com esta Materia equipada, você poderá invocar o Leviathan, que faz a magia Taikaishoo (Ocean Wave) e acerta todos os oponentes com este ataque baseado no elemental da Água. Custa 78 MP para invocar Leviathan.

バハムート Bahamuuto (Bahamut)

Detalhes: invoca o poderoso dragão Bahamut, que faz a magia Megaflare, uma rajada arrasadora em todos os inimigos. Ele é invocado com o gasto de 100 MP.

Outros itens legais

Na edição passada, você conferiu os itens que melhoram as características de seus personagens, mas faltou um que você confere agora. De quebra, veja os itens que causam bastante dano nos inimigos.

マジックアップ
MAGIC UP: aumenta a capacidade de ataque e defesa contra magias do personagem alvo.

惑わし草 Deixa o Status **Confuse** no alvo.

クモの糸 Deixa o Status **Slow** no alvo.

重力球 Faz **Gravity 1** no alvo.

竜牙鳥の角 Faz **Thunder 2** em todos os inimigos.

雷迅 Faz **Thunder 3** em todos os inimigos.

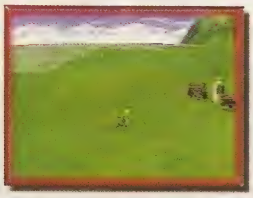
火とん Faz **Fire 3** em todos os inimigos.

モルボルの触手 Faz **Bio 3** em todos os inimigos.

ENTENDA O SISTEMA DE LIMIT BREAKER

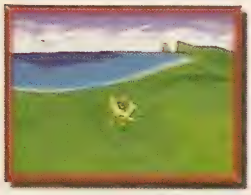
Muitas pessoas que estão curtindo nossa matéria completa de Final Fantasy VII têm uma dúvida cruel: como funciona o sistema de Limit Breaker? Gamers novamente vai esclarecer todas as dúvidas. Qualquer personagem, inicialmente vem com apenas um Limit Breaker, que é o primeiro Limit de nível 1. Para ganhar o próximo Limit, você deve usar este primeiro várias vezes (umas 10 vezes aproximadamente), então o personagem ganha o segundo Limit de nível 1 (Limit 1-2). Para ganhar o próximo nível de Limit Breaker você deve matar um grande número de inimigos com o personagem que você deseja ganhar este próximo nível, após detonar vários inimigos, o personagem vai ganhar o primeiro Limit de nível 2 (Limit 2-1). Para ganhar o Limit 2-2 você terá que usar o 2-1 várias vezes. Quando você já tiver o Limit 2-2, basta detonar vários inimigos com este personagem e ele ganhará o primeiro Limit de nível 3 (Limit 3-1), aí é só usar este novo Limit várias vezes e você ganhará o 3-2. Desta maneira, é possível, e bem provável, que algum personagem tenha o Limit 3-1 antes de ganhar o 2-2. A teoria resumida é: para ganhar um novo Limit para o mesmo nível, basta usar o primeiro Limit deste mesmo nível e para acessar o próximo nível, basta detonar vários inimigos. Mas e o Limit Breaker de nível 4? Aí está a principal dúvida da maioria dos jogadores. Para acessar o Limit Breaker de nível 4, você terá que usar um item secreto, cada personagem tem um item secreto para acessar o Limit nível 4. Conseguindo este item especial, você deverá ter todos os outros Limits de todos os níveis, então, basta usar o item no respectivo personagem e ele ganhará o primeiro e único Limit de nível 4. Em seguida vá para o menu Limit e coloque o nível 4. Nesta edição nós já indicamos os itens para Red XIII, Yuffie e Aerith, confira mais itens na próxima edição. Só para lembrar, Cait Sith tem apenas dois Limits (1-1 e 2-1) e Vincent tem apenas um Limit por Nível.

ESTRATÉGIA



Ao sair da fazenda, com a Materia Chokobo Yose equipada, fique andando nos rastros de Chocobo até encontrar um na batalha.

Quando você encontrar um Chocobo, ataque apenas os outros inimigos e você vai poder andar na ave amarela.



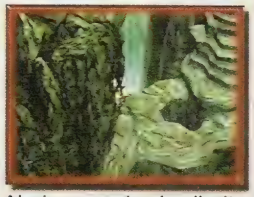
O único comando com o Chocobo é o botão X, para descer da ave.

No deserto você vai encontrar uma cobra morta por Sephiroth. Para passar pela cobra que fica no deserto, pegue um Chocobo e passe tranqüilo. É bom enfrentar a cobra para aprender a magia Beta, mas seus personagens ainda são fracos, portanto siga para a caverna. Mas antes, enfrente algumas batalhas na beira do deserto, os inimigos aqui dão Hi-Potions, vá equipado com a Materia Nusumu e roube até ficar com vários no estoque, realmente compensa, pois uma Hi-Potion recupera 500 HP, um dos melhores itens nesta parte do jogo.

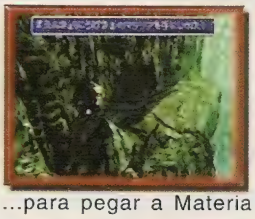
Mithril Cave

Apenas atravesse-a. Você pode também ganhar muitos Levels para enfrentar a cobra e ganhar uma poderosa magia.

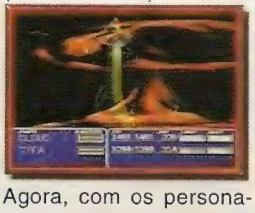
Logo no início da caverna, siga para a direita e pegue um Ether no chão e um Tent no baú. Aqui você vai enfrentar uns inimigos voadores, equipe-se com uma Materia Tekinowaza para aprender a magia de fogo e vá com a Materia Nusumu para roubar Ethers dos seres voadores, é bom enfrentar várias batalhas com estes inimigos para ficar com grande estoque de Ethers, pois além de ser um ótimo item, você ainda poderá vender alguns por um bom preço se precisar de grana. Outro bom motivo para enfrentar várias batalhas aqui é que os inimigos dão uma boa experiência e você ainda pode aumentar o Level dos Limit Breakers de cada personagem. Fique com Cloud, Tifa e Aerith no seu grupo e enfrente várias batalhas até chegar aproximadamente no Level 30 com cada personagem, aí você provavelmente já estará com o Limit de Cloud no Level 3 e todos os personagens estarão com mais de 1000 HP, só então prossiga.



Ainda na sala da direita, suba pelas raizes...



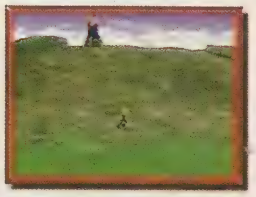
...para pegar a Materia roxa Enkyori Koogeki (Distant Attack).



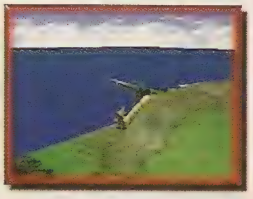
Agora, com os personagens fortes, você poderá enfrentar a cobra. Equipe-se com uma Tekinowaza em um dos personagens e deixe o Limit level 3 (Meteor Rain) de Cloud cheio e volte para o deserto para enfrentar a danada. Seus personagens deverão estar todos com mais de 1200 HP e tenha uma Materia de cura combinada com a Materia Zentaika para dar Cure em todos os personagens, você vai precisar. Logo no começo da batalha, use magias como Thunder 2, Ice 2 e Fire 2 até ela se levantar; quando ela fizer isso, mantenha seus personagens sempre com HP cheio, ela vai fazer um ataque que tira um personagem da batalha, se ela tirar o personagem que está com a Tekinowaza equipada pode esquecer, fuja da batalha e entre novamente, caso contrário, faça mais alguns ataques. Neste ponto, chega o momento decisivo, a cobra vai fazer a poderosa magia Beta, que tira mais de 1000 HP de cada personagem, os dois personagens restantes deverão sobreviver à Beta, então dê magia de cura e mande ver o Limit Breaker de Cloud ou mais algumas magias poderosas. Lembre-se de que o personagem que está equipado com a Tekinowaza deve ficar vivo até o final da batalha e que a cobra deve fazer a magia Beta, se você conseguiu, vai aprender a tal magia que é a melhor até a metade do jogo, com ela você poderá passar com facilidade por vários inimigos que seriam difíceis.

A magia Beta é a terceira da foto, lembre-se dela quando estiver em perigo.

Depois de enfrentar a cobra e aprender a magia Beta, volte para a caverna e prossiga. Você vai encontrar os turcos. Após a conversa siga para cima e pegue um Elixir no baú e um Hi-Potion no chão. Depois volte, suba pelas raizes e saia pela esquerda.



Saindo da Mithril Cave, você poderá ir para a Phoenix Town, mas agora não há muito o que fazer lá, siga para Junon.



Junon é a cidade do canhão, o próximo local da aventura.

Junon

Desça as escadas e encontre Priscila na praia, que é atacada por um monstro, derrote-o e faça respiração boca-a-boca na garota. Durma e encontre Priscila novamente, aí você já pode entrar na base militar de Junon com o golfinho. Vista-se como um soldado e participe do desfile e da apresentação à Rufus, depois entre no navio.

Após falar com os cidadãos da vila, desça as escadas para encontrar Priscila na praia. Um monstro chega e ataca a garota e depois seu grupo, você terá que enfrentá-lo.

Você não conseguirá acertá-lo com ataques comuns, então use magias Thunder e Ice, e mantenha seu HP alto. Ele pode fazer uma magia que envolve um personagem numa bolha que vai tirando HP, se for o caso, ataque o personagem que está com a bolha e ela sumirá. Se você tiver a magia Beta (que você aprendeu com a cobra usando a Tekinowaza), vai ser fácil, fácil. Quando você derrotar o chefe, vai ganhar o acessório Power Wrist, que dá +10 de poder.

Agora você deverá salvar a vida de Priscila, que se afogou com o ataque do monstro. Você terá que fazer respiração boca-a-boca, aperte □ para inspirar e a barra ao lado vai começar a subir, espere ela subir 10 vezes e aperte □ novamente para expirar, repita até Priscila reviver.

Depois, entre na primeira casa da cidade, saia e entre novamente, escolha a primeira opção e durma. Cloud terá um sonho com o incidente de 5 anos atrás, ele tenta lembrar onde estava Tifa antes do incidente e porque ele nunca passou nenhum tempo junto com ela.

Depois de dormir, suba as escadas para encontrar Priscila, que vai lhe dar a Materia vermelha Shiva.

Desça para a praia novamente e fale com Priscila, ela vai perguntar se você quer brincar com o golfinho, escolha a primeira opção para as instruções e depois a terceira para começar. Ande até o exato local da foto e então aperte □, o golfinho dará um pulo que o deixará na estrutura de ferro, se não conseguir, tente até dar certo.

Você verá a Airship Highwind pela primeira vez, mas ainda está longe de dar um rolê com ela, apenas siga em frente e você verá uma grande plataforma, aperte o switch para descer e entre na porta.

Você verá um guarda de vermelho que pergunta por quê você não está vestido de soldado. Entre na sala e vista-se no último armário, você ainda pode treinar a marcha para o desfile apertando ○ ritmadamente, depois siga os outros soldados, não esqueça de salvar o seu progresso no Save Point que você encontra.

No desfile, a entrada é importante, observe como o primeiro soldado faz a entrada e procure fazer igual, então marche no mesmo ritmo que os outros soldados, apertando ○. O desfile está sendo televisionado e o número abaixo é a audiência alcançada, quanto melhor o seu desempenho, maior a audiência e o item que você ganha logo depois.

Após o desfile, você verá um diálogo entre Heidegger e Rufus.

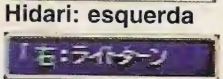
De volta para o vestiário, você deverá treinar para a apresentação para Rufus, o comandante indica qual botão apertar e você deve apertar imediatamente. Depois do treino, siga novamente os soldados.

Agora, ao invés de seguir os guardas, entre em todas as portas e becos da cidade, você encontrará muitos itens bons e também poderá comprar armas, itens e, no Materia Shop, há as Materias Fuujiru (Prevent) e Sosei (Revive) para comprar.

Neste bar você ganha mais uma Materia Tekinowaza.

Na apresentação para Rufus, você deverá fazer as poses com a maior precisão possível, os comandos aparecem na tela, os botões X, ○, □ e ▲, e os caracteres japoneses (Kanjis) correspondentes à direita e esquerda (migui e hidari), confira quais são os Kanjis:

Hidari: esquerda



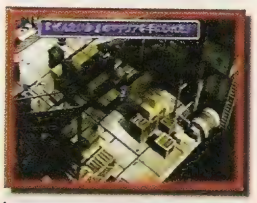
Migui: direita

Você deve apertar os botões ou o direcional no momento exato em que aparecer o comando, assim você aumentará a sua pontuação, indicada na parte de baixo da tela.

Se você conseguir uns 80 pontos, vai ganhar uma Materia roxa HP appu (HP Up). Depois da apresentação, embarque no navio.

Shin-Ra Boat

Fale com os personagens do seu grupo que estão disfarçados. Quando soar o alarme, enfrente o chefe.

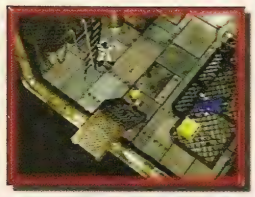


Logo no começo, pegue um Ether no baú e uma Materia Zentaika no chão. Fale com todos e depois suba para o convés.

No convés, fale com seus amigos que estão disfarçados, há também um cara que recupera seu HP e MP completamente por 250 GP (primeira opção) e também vende itens (segunda opção). Volte para dentro do navio e fale com Aerith que também está disfarçada.

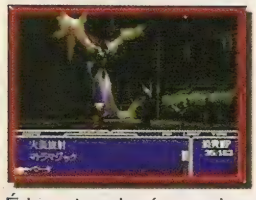
Agora você poderá ir para onde Barett (vestido de Popeye) está ouvindo a conversa entre Heidegger e Rufus dentro da cabine. Um alarme soa indicando a presença de alguém estranho no navio. Quando você se reunir com seus amigos no convés, escolha o seu grupo (PHS).

O guarda que estava impedindo a sua entrada agora está morto e você poderá prosseguir.



Chegando nesta sala, suba a escada para pegar um item.

Você vai se encontrar com Sephiroth e ele vai dizer apenas: "O tempo... acabou...". Então ele some e você deverá enfrentar o Boss Jenova Birth.



É bom ter alguém equipado com uma Materia de cura combinada com Zentaika para curar todos os seus personagens. Use magias Quake, Fire ou Ice, invocações também são bem-vindas. Se você tiver a magia Beta, não terá nenhuma dificuldade.

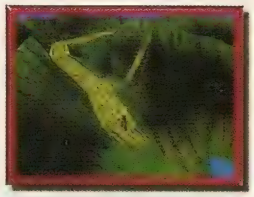
Derrotando Jenova Birth, você ganhará a Materia vermelha Ifrit. O navio logo chega a Costa del Sol.

Costa del Sol

Fale com todos e atualize seus itens, Materias e equipamentos, depois siga para Corel Mountains.

Vasculhe bem para achar itens e baús. Também dá para comprar uma nova Materia, a Henshin.

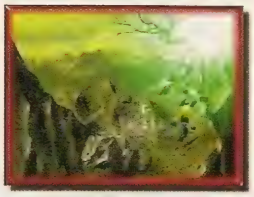
Em Costa del Sol, você pode dar um rolê na praia, ver algumas garotas e até jogar futebol com as crianças.



Agora siga para Corel Mountains, atravesse a ponte e entre na caverna à esquerda.

Corel Mountains

Apenas atravesse. Pegue uns itens bons pelo caminho. Você vai enfrentar uns pequenos cogumelos, use a Materia Nusumu e você poderá roubar um Ether Tab de cada cogumelo, é muito difícil ter sucesso no comando, demora até conseguir arrancar um item do danado, mas compensa.



No começo da montanha, fale com o véio e prossiga.

No caminho dos trilhos, pegue a Materia verde Henshin.

No final dos trilhos, pegue o caminho de baixo e encontre-se com os seus amigos.

Volte e pegue o caminho de cima, entre na casinha para abaixar a ponte, se você quiser, dá para subir a parede e enfrentar um pássaro, se você ganhar, será presenteado com 10 Fenix Downs.

No final, siga para a esquerda para encontrar uma caverna escondida, lá há alguns itens.

Town of North Corel

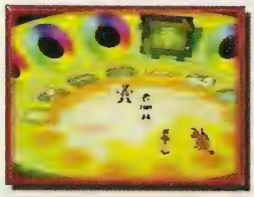
Apenas explore e renove o seu inventário, então siga para Gold Saucer.

Ao chegar em North Corel, Barett lembra-se do tempo em que ele vivia ali e do incidente há 4 anos atrás, quando todos culparam Barett e por isso o pessoal não vai muito com a cara dele. Aproveite para comprar itens e depois siga para a esquerda da tela.

Antes de partir para Gold Saucer, Barett se lembra com clareza do incidente. Há quatro anos atrás, a Shin-Ra quis introduzir um reator Makou em North Corel, todos ficaram contentes e pensaram que isso traria o progresso ao local, inclusive Barett, apenas Dyne, o melhor amigo de Barett, não gostou da idéia. Acabou acontecendo um acidente com o reator e a Shin-Ra acusou os cidadãos de causarem o tal acidente propositalmente, então o exército da Shin-Ra executou as pessoas e incendiou a cidade, deixando apenas ruínas. O flashback acaba e você parte para Gold Saucer.

Gold Saucer

Há várias atrações e mini-jogos em Gold Saucer, mas ainda não está na hora de ficar embaçando por aqui, mais tarde nós explicaremos cada atração detalhadamente. Apenas encontre Cait Sith. Alguém mata as pessoas e você é acusado e mandado para a prisão de North Corel.



Para entrar em Gold Saucer, você deve pagar 3000 GP para o recepcionista cada vez que visitar o local, se você pagar 30 mil GP, poderá ter acesso ilimitado, mas ainda não compensa. Da sala principal, você pode ir para vários locais do parque, vá para o Wonder Square.

Aqui você vai encontrar Cait Sith, nomeie-o e ele vai entrar no seu grupo. Cait já vem com uma Materia amarela Ayatsuru e a verde Henshin equipadas. Siga para o Battle Square.

Você descobre que alguém matou os guardas, provavelmente Sephiroth seja o responsável. Mas os guardas pensam que você é o responsável, então eles o perseguem e mandam você para a prisão de North Corel.

Corel Prison

Encontre-se com Barett, entre na casa e veja o flashback. Entre no trailer e fale com o dono do pedaço, depois siga para o deserto.

Logo no começo, reencontre-se com Barett e siga para a casa logo abaixo.

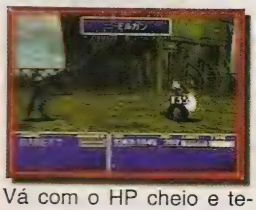
Na casa, Barett conta sobre seu passado. Ele diz que North Corel era uma próspera vila de mineiros (que trabalham nas minas), até a chegada do reator da Shin-Ra. Com isso, não houve mais necessidade de trabalhar nas minas e os habitantes de North Corel ficaram em uma situação difícil. Barett trabalhou para a Shin-Ra por um longo tempo, até eles queimarem a cidade. Ele ficou furioso e seu amigo Dyne veio para acalmá-lo.

Alguns soldados da Shin-Ra chegam atirando para acabar com Barett e Dyne.

Dyne cai e é segurado por Barett, os soldados, comandados por Scarlett, disparam uma rajada de tiros que acaba arrancando o braço de Barett e Dyne cai no abismo. Aí acaba o flashback, então siga para o trailer ao sul e fale com o guarda.

Volte para o local de onde você entrou na prisão de North Corel e você vai perceber que o guarda do portão está morto e você poderá seguir, prossiga pela direita.

Ao chegar no depósito de carros velhos, siga para o norte. Você vai se encontrar com Dyne, que Barett pensava estar morto. Dyne está furioso e começa a atirar em Barett. Dyne fala da angústia que Barett lhe causou por tanto tempo, a destruição de Corel, a morte de Elena (sua esposa) e o mais importante, sua filha, Marin. Sim, você descobre que Dyne é o verdadeiro pai biológico de Marin. Quando Dyne caiu no abismo 4 anos atrás, Barett pensou que ele havia morrido, então Barett decidiu criar a garota como sendo o pai adotivo. Ao saber que Marin está viva, Dyne diz que não há outra escolha senão lutar até a morte com Barett, ele diz que Elena (sua esposa) está muito só na pós-vida e que ele precisa levar Marin até ela (isso significa que ele quer matar a própria filha). Agora Barett deverá enfrentar Dyne sozinho.



Vá com o HP cheio e tenha uma Materia de cura equipada. Use magias fortes e invocações contra ele, sempre que seu HP estiver menor que 300, use cura. Use Limit Breaker quando estiver cheio. Fica ainda mais fácil se você usar a magia Beta. Quando você derrotar Dyne, ele diz para Barett tomar conta de Marin e para entregar o pendante de Elena para ela, depois ele se joga no abismo e morre.

Agora o cara do trailer, vendo que você está com o pendante que Dyne tanto protegeu, vai lhe dar uma chance de sair da prisão, mas você terá que ganhar a corrida de Chocobos em Gold Saucer.

Gold Saucer

Vença a corrida de Chocobos e você vai ganhar um veículo especial para sair do local.

No elevador, a garota explica os comandos para a corrida.

Na sala com os jockeys, pegue a Materia vermelha Ramuu que está no chão.

A corrida começa no modo automático, aperte Select para ativar o modo Manual. Aperte □ repetidamente para aumentar a velocidade, X diminui a velocidade e ○ usa o turbo, que gasta a barra do lado direito. Mas você pode usar uma manha (exclusiva) para recuperar a barra: enquanto mantém o ○ pressionado para correr, segure os botões R1 e R2 e a barra vai descer lentamente, quando o medidor estiver para acabar, solte ○ mas continue com R1 e R2 pressionados, a barra vai começar a encher novamente, quando estiver próximo ao final da corrida, use o turbo novamente.

Vencendo a corrida de Chocobos, você ficará livre e ganhará o Golden Buggy, que pode atravessar rios em pontos mais claros. Siga para uma vila cercada por uma floresta.

Gongaga

Derrote Reno e Lewde. Fale com todos e atualize o inventário.

Logo na entrada você vai encontrar dois dos Turcos, Lewde e Reno, e terá que enfrentá-los.

Concentre seus ataques em Lewde (o careca de óculos) já que ele usa magia de cura nele e em Reno. Use invocações e a magia Beta.

Ao derrotar os Turcos, pegue o caminho à direita até chegar neste reator em ruínas. John e Scarlett descem de helicóptero e escondem um objeto. Quando eles forem embora, procure no local da foto e você encontrará a Materia vermelha Taitan.

Antes de entrar na vila de Gongaga (última entrada à direita), vá um pouco mais para frente e você encontrará a Materia amarela Hissatsu.

Na vila de Gongaga, você pode comprar itens, equipamentos (suba pelo mastro na casa do meio), e novas Materias, Madowasu e Jikan. Na casa da esquerda há um X-Potion e você pode dormir, na casa do topo há um White Mega-Horn (arma para Cait Sith). Depois de tudo, entre na casa da direita. Lá, os velhos vão falar de seu filho Zacks, que eles não vêem há 10 anos. Apesar de Tifa dizer não conhecer Zacks, seus instintos dizem outra coisa. Saia da casa e fale com Tifa. Ela pergunta a Cloud como ele conseguiu realizar o sonho de tornar-se um soldado, a primeira opção é que Cloud apenas teve sorte e a segunda é que ele batalhou muito para tornar-se um soldado. Fale também com Aerith.

Cosmo Canyon

Antes de chegar aqui, passe na floresta ao lado e pegue Yuffie. Depois atualize seus equipamentos. Fale com Boogen Hagen e ele vai explicar a teoria da deteriorização do planeta. Você também terá que acompanhar Red XIII até a estátua de seu pai.

Enfrente algumas batalhas nesta floresta ao lado do Cosmo Canyon. Yuffie logo aparecerá para enfrentá-lo (ela vem equipada com uma Materia amarela Nageru).

Yuffie não é muito difícil, algumas magias fortes e você logo a derrotará. Depois você vai para um cenário com seu grupo. A jovem ninja e um Save Point. Não vá para o Save Point pois Yuffie sairá correndo, ao invés disso, fale com ela. Primeiro, ela vai pedir uma revanche da luta, a primeira opção é "aceitar uma revanche" e a segunda é "ignorá-la", escolha a segunda; em seguida ela vai pedir a revanche mais uma vez, dizendo que você está com medo de sua força superior, a primeira resposta é "...hum...bem...Sim" e a segunda é "Dizer para Yuffie que ela vai perder sempre que lutar com você", escolha a primeira opção; depois ela vai continuar falando de sua força superior e dirá que está indo embora, a primeira opção é "Dizer para ela ir embora mesmo" e a segunda é "Dizer para ela esperar mais um pouco", a segunda opção é a certa; agora Yuffie diz que você deve ter ficado maravilhado com sua força e que você precisa desesperadamente de sua ajuda, a primeira opção é "...hum...bem...Sim" e a segunda é "Dizer que ela está redondamente enganada", responda com a primeira opção; finalmente, Yuffie decide unir-se ao seu grupo, a primeira opção é "Perguntar seu nome" e a segunda é "Sair sem perguntar seu nome", escolha a segunda opção.

Resumindo, Yuffie vai lhe fazer 5 perguntas e cada uma terá duas opções, a seqüência das respostas é 2, 1, 2, 1, 2, fazendo corretamente você poderá escolher Yuffie no PHS.

Agora siga para o Cosmo Canyon. Logo na entrada o cara pergunta se você já conhece alguma coisa sobre Cosmo Canyon, escolha a segunda opção para falar que você ainda não conhece a vila e ele o deixará entrar. Explore a vila e fale com Red XIII, ele explicará o significado de sua vila e porque ele é o último de sua raça, contando também que sua mãe morreu logo após seu nascimento e que seu pai o abandonou depois disso, e então ele dirá que a jornada com seu grupo acabou, que ele deve ficar e proteger sua terra natal. Seu grupo se separa.

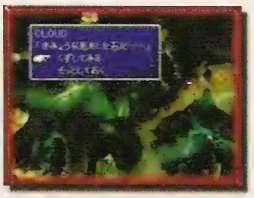
Você encontrará um Elixir no Inn.

Após falar com todos e comprar novos equipamentos, siga Red XIII até o observatório e você encontrará Boogen Hagen, o avô e mentor de Red XIII (ou Nanaki, como Boogen chama Red). Ele vai pedir para que você leve os outros personagens para mostrar-lhes uma coisa.

Boogen vai leva-lo até uma maquete do universo e explicará a teoria de deterioração do planeta. Ele explica que quando qualquer forma de vida morre, o corpo se decompõe, mas a alma torna-se uma luz verde incandescente que entra pelo chão. Depois esta alma se uni às demais almas de outros mortos, dentro do planeta. Este conjunto de almas que formam esta energia verde é chamado de "Lifestream" (fluxo de vida). Quando nascem novas formas de vida, o Lifestream reemerge da terra e dá uma alma ao novo organismo. Dessa maneira, o Lifestream sempre se renova, dos mortos para os vivos. O Lifestream é mais conhecido como a energia Makou, que a Shin-Ra está utilizando para fabricar Materias. Boogen diz que é preciso parar de explorar o Lifestream, pois assim como outros recursos naturais, ele pode um dia acabar. Quando este dia chegar, não restarão mais almas, portanto, não haverá mais vida.

Vá para a fogueira, onde estão os outros personagens. Red XIII (Nanaki) seu remorso por seu pai, que ele acreditava ter abandonado sua mãe e o povo de Cosmo Canyon. Ao ouvir isso, Boogen Hagen diz que tem algo para mostrar a Red XIII. Monte um grupo com Cloud, Red e mais um.

Boogen abre esta porta que antes estava trancada. Você vai para uma caverna, siga Boogen sempre.

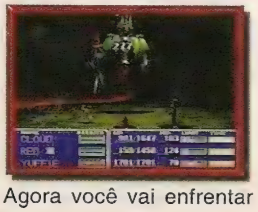


Nesta sala, há cavernas com switches, se você ativar um deles enfrentará uma batalha, apenas este switch da foto abre a porta para a próxima área, e não se preocupe com o item no alto da tela, você o pegará mais tarde.

Não passe correndo sobre a graxa ou você será espetado, siga para baixo nesta parte e você vai pegar o item da tela anterior, que é uma Materia azul Tsuika Kooka.

Nesta área há dois baús, o de baixo tem uma Black Megahorn, uma arma para Cait Sith e no alto da tela há um baú com Elixir.

Nesta área há 5 passagens, entre pela 4ª, derrote a aranha (que dá uma boa experiência) e pegue um X-Potion no chão, volte, entre pela 2ª passagem, detone mais uma aranha na teia, pegue um Ether Tab pela passagem da foto e um Faerie Ring logo abaixo (acessório que previne os Status Poison e Darkness).



Agora você vai enfrentar mais um chefe babinha. Apenas use suas magias e invocações mais fortes e algumas magias de cura com Zentaika para curar seu grupo se precisar. Após derrotar o grandalhão, pegue a Materia verde Jyuuryoku que está no chão.

Agora você verá o quê Boogen estava querendo mostrar à Red XIII. O guerreiro petrificado que sacrificou sua própria vida protegendo a entrada da vila, lutando contra criaturas maléficas pela vila e pelo povo do Cosmo Canyon, o guerreiro conhecido como Seto, o pai de Red XIII, que fica comovido ao saber do verdadeiro fim de seu pai. Volte para a fogueira, Cloud decide que é hora de partir e Red volta para o grupo.

Nos arredores do Cosmo Canyon, você enfrentará uns inimigos que parecem pingüins, deixe um deles atacar e ataque-o logo em seguida, ele vai contra-atacar com uma magia que, se acertar, vai deixar o seu personagem com o Status "Ikari", com isso, sua barra de Limit ficará vermelha, o personagem perde mais energia e a barra de Limit se enche com maior rapidez, isso é muito útil para desenvolver novos níveis de Limit Breaker. Repita o procedimento para deixar todos com o Status "Ikari". Se você dormir em algum lugar o Status some, para evitar, use Tent.

Nible Reign

Finalmente você chega à terra natal de Cloud e Tifa, local do terrível incidente há 5 anos atrás. Vasculhe o local e depois entre na mansão ao norte. Você encontrará Sephiroth que foge para as montanhas. Você também pode encontrar Vincent dentro da mansão.

Aqui é Nible Reign. Ao chegar aqui, Cloud e Tifa se impressionam, lembrando de toda a destruição que Sephiroth causou há 5 anos e como tudo se mantém intacto.

Fale com os caras vestidos de preto, alguns dão ótimos itens como Lucky Up, Elixir e Ether Tab.

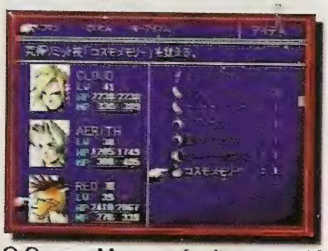
No segundo andar da casa de Tifa, você pode tocar seu piano, escolha as duas segundas opções.

Dentro da mansão, nesta parte, você pega uma arma para Yuffie; o baú de baixo tem uma arma para Cait com 8 espaços de Materia, mas você tem que dar uma volta.

Chegou a hora de abrir o cofre que é motivo de agonia para muita gente. Você terá exatamente 20 segundos para entrar com a se-

nha do cofre, então seja rápido. O contador começa no 00, inicialmente vá até 36 para a direita, mas atenção, você não pode ultrapassar o 36, ir até o 37 por exemplo e voltar um toque para a esquerda, você tem que ir exatamente 36 para a direita sem passar e apertar o botão ○, em seguida vá até 10 para a esquerda, 59 para a direita e 97 para a direita. Resumindo, a combinação para abrir o cofre é: →36, ←10, →56, →97.

Abrindo o cofre você terá que enfrentar um chefe. Nada muito difícil, se você der um Limit Breaker level 3-1 de Cloud vai resolver o problema, o Limit Breaker 2-2 de Aerith pode ajudar e se você tiver o Status Ikari vai ser mais fácil ainda. Ao detonar o chefe você ganha o item Cosmo Memory, não se esqueça de pegar a Materia Odin no chão e uma chave dentro do cofre.



O Cosmo Memory é o item que dá o Limit Breaker Level 4 de Red XIII, para isso, você deve ter todos os Limits de todos os Levels de Red, então use o item e mude o Level de 3 para 4.

Este é o Limit Breaker de nível 4 de Red XIII, o Cosmo Memory, que simplesmente arregaça todos os oponentes.

Desça em direção à livraria da mansão, ao encontrar esta porta, que normalmente não abre de jeito nenhum, entre, pois agora você tem a chave do cofre. Você vai encontrar Vincent, o cara está no caixão do meio, fale com ele e responda com a segunda opção duas vezes, nomeie-o e ele entrará em seu grupo. Ele fala que já foi um membro dos Turcos, mas sem nenhuma ligação com a Shin-Ra e também fala de uma mulher chamada Lucrécia, a assistente do Professor Ghast durante o projeto Jenova, que deu origem a Sephiroth; Vincent explica que ficou perdidamente apaixonado por Lucrécia. O cara entra no seu grupo para procurar pelo cientista Hojo.

Na livraria você tem mais um encontro com seu pior inimigo, um dos piores (ou um dos melhores?) vilões da história dos games, Sephiroth. Ele menciona pela primeira vez sobre um Cometa que está se aproximando, então ele joga uma Materia verde Shoometsu em Cloud e sai voando. Pegue a Materia e siga-o para as Nible Mountains.

Nible Mountains

Apenas atravesse as montanhas, enfrente um chefe e pegue algumas Materias e itens bons.

As Nible Mountains ficam logo atrás de Nible Reign. Logo no começo, você pode ficar enfrentando batalhas, pois é um excelente lugar para desenvolver os Limit Breakers (ainda mais se você ainda não tem todos os Limits de Red e está louco para ver o seu Limit level 4). Equipe o personagem que você quer desenvolver mais o Limit com a Materia roxa Kabau e vá com o Status Ikari, os melhores inimigos são uns parecidos com gafanhotos.

Pegue novas armas nos baús destas montanhas.

Nesta parte, entre pelo cano 2 e pegue mais uma arma para Tifa, depois salve seu progresso e detone o chefe que está no canto inferior direito da tela.

Para detonar o chefe, evite usar ataques de fogo, isso só irá curá-lo. É bom usar a magia Haste ou o Limit Breaker 1-2 de Red XIII logo no começo da batalha. Guarde MP para usar magias de cura em todos, pois o chefe pode causar um bom dano, ele também pode curar a si mesmo. Use Limit Breakers, magias fortes, invocações e ataques comuns e você não terá problemas. O chefe dá um acessório Jewel Ring ao ser derrotado e também deixa uma Materia roxa Kauntaa.

Após derrotar o chefe, não siga para a direita (o caminho que ele abriu), vá para baixo para pegar bons itens.

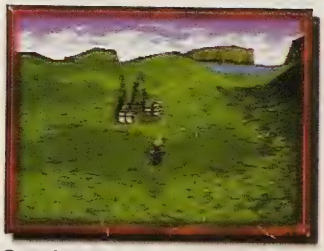
Perto desta Materia natural há uma Zokusei.

Nesta parte, siga para a esquerda até chegar ao reator quebrado, então entre pela porta à direita.

Você estará de volta à tela dos canos, não se esqueça de baixar esta escada. Suba e entre no cano 4 para pegar uma Zentaika.

Rocket Town

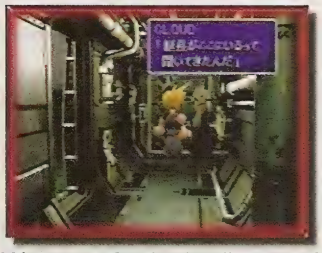
Compre novos acessórios e o que mais precisar, depois fale com todos (há um Power Up em uma das casas e as Materias verdes Ridatsu e Baria no Materia Shop). Você conhecerá Cid (na casa dele há uma arma para Barett), mas terá que enfrentar Palmer da Shin-Ra, depois você ganha o avião Tiny Bronco, que é danificado pelos homens de Rufus.



O próximo passo é em Rocket Town.

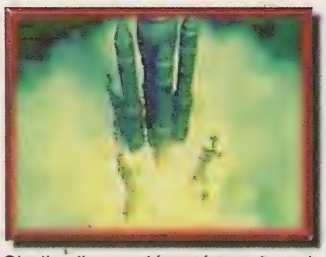
Após conversar com todos, pegar alguns itens nos baús e com-

prar Acessórios e Materias, vá para os fundos da casa de Cid e você verá o avião Tiny Bronco pela primeira vez. Sheila chega e fala que se você quiser o avião, fale com Cid. Você descobre também que o novo Presidente da Shin-Ra, Rufus, está para chegar à Rocket Town.

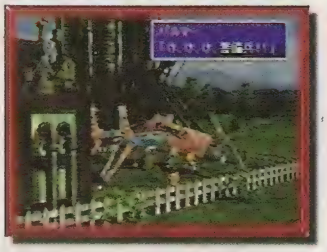


Vá para o fundo da vila e você encontrará Cid dentro de seu foguete. Você poderá escolher entre 3 opções: a primeira é "Diga-me sobre este foguete", a segunda é "Rufus está vindo para cá?" e a terceira é "Você me empresta o Tiny Bronco?". Se você escolher a primeira, ele explica que a Shin-Ra é agora uma empresa baseada na energia Makou e Eletricidade, mas antes seus investimentos eram voltados para a produção de armas e desenvolvimento no setor espacial. Os cientistas da Shin-Ra começaram a desenvolver um foguete e após anos de pesquisa, muito esforço e dinheiro, eles criaram o Shin-Ra 26 (o nome do foguete em que você está conversando com Cid), e Cid foi escolhido como piloto. No dia do lançamento, diz Cid, Sheila estragou tudo e após descobrir a energia Makou, a Shin-Ra deixou o programa espacial de lado.

Volte para a casa de Cid e Sheila, ela conta o que aconteceu no lançamento do foguete. A história é a seguinte: tudo ia muito bem no dia do lançamento, até que o alarme soa, indicando que há alguém na sala de máquinas. Cid entra em contato com a sala via intercom e descobre que é Sheila quem está lá; ela fala para prosseguir com o lançamento e que ela só queria se certificar que estava tudo certo com os tanques de oxigênio. Cid diz para ela sair imediatamente e que a contagem regressiva já começou, a sala de controle da torre diz que já está pronta para iniciar o lançamento.



Sheila diz que já está terminando de verificar os tanques, mas o lançamento é iniciado, apesar de Cid falar para interromper. O foguete parte e começa a subir, mas pára e cai, Cid ativou o código para abortar o lançamento.



Neste momento, Rufus chega à Rocket Town, Palmer entra primeiro na casa de Cid, que corre para cumprimentá-lo (ele pensa que os homens da Shin-Ra vieram para negociar o reinício do projeto espacial). Cid vai conversar com Rufus e descobre que ele quer apenas o Tiny Bronco para atravessar o mar e procurar por Sephiroth, mas Cid não concorda. Palmer está para pegar o avião, vá para os fundos da casa e detone o gorducho.

O cara não é muito difícil, apenas use a mesma técnica dos chefes anteriores.

Após detonar Palmer, seu grupo sai voando no Tiny Bronco e Cid consegue pular e subir no avião (que mentira! Parece até filme do 007), mas os homens de Rufus atiram e acertam o avião, danificando-o, agora não dá mais para voar, apenas andar pelas águas rasas.

Uutai

Esta parte é opcional e só é possível se você já tem Yuffie disponível. Uutai fica no continente do extremo oeste do mapa, o continente montanhoso e com pontes. Yuffie rouba todas as suas Materias e foge para Uutai, siga-a e recupere todas.

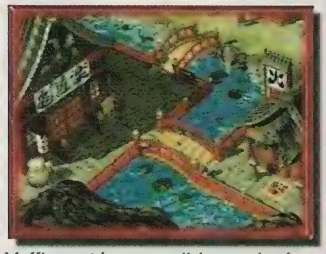
No caminho para Uutai, Yuffie rouba suas Materias e foge, detone os guardas em seguida. O continente de Uutai também é um excelente local para ganhar levels e novos Limit Breakers para seus personagens; os bichos que começam parados e depois voam dão X-Potions, os bichos rosas dão Fenix Downs, os inimigos com cabelo espetado deixam seus personagens com Status Ikari e as águias dão itens de magia Thunder 2. Enfrente várias batalhas para acumular muitas X-Potions, um item essencial até o final do jogo.

Logo após as montanhas e pontes, você vai encontrar Uutai.

Siga para o bar e você vai encontrar os Turcos conversando.

No Materia Shop, você encontrará este baú com a Materia azul MP Kyuushuu, mas Yuffie aparece e rouba esta Materia também, fugindo em seguida.

Entre na primeira casa da vila e você encontrará Yuffie, mas ela foge novamente.



Yuffie está escondida no baú ao lado do bar, dê três pancadas e seu grupo a encurralará.

Yuffie leva seu grupo para a casa dela. Ela fala para você ativar uma das alavancas para recuperar suas Materias, mas não importa qual você escolher, ela o engana e cai uma grade aprisionando seus outros personagens, ative a alavanca novamente para libertá-los.

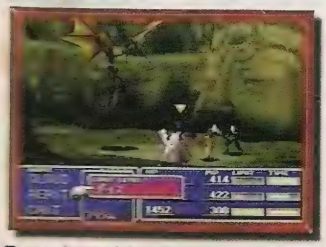
Vá para esta tela e toque o sino do lado esquerdo da tela, uma passagem se abrirá, entre por ela e você vai encontrar Don Corneo (lembra-se dele?), ele pegou Yuffie e Ilyna dos Turcos como reféns. Ainda nesta sala, no baú da esquerda há Elixir e no outro um item de magia Thunder 3.

Você vai sair na casa de Godo, o pai de Yuffie, entre pela passagem secreta e você encontrará uma arma para Red XIII.

Ainda na casa de Godo há mais esta passagem que leva a uma arma para Yuffie.

Lá fora você terá mais um encontro com os Turcos Reno e Lewde e eles concordam em fazer uma trégua até recuperarem as reféns, Don Corneo seguiu com as duas para as montanhas de Uutai.

Suba a montanha e fale com Reno e Lewde pelo caminho, siga até achar uma caverna, entre e pegue uma Dragoon Lance (arma para Cid), ainda não dá para ultrapassar o fogo da caverna, então siga para baixo e você encontrará Corneo que tem um novo desafio para você.



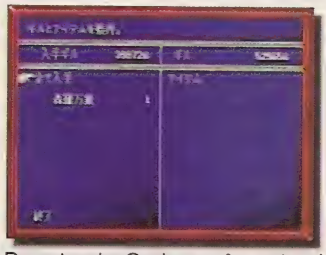
Para detoná-lo, a mesma manha: usar ataques, Limits, magias e manter seus personagens curados. Ao detonar o chefe, Corneo ameaça jogar as reféns do alto da montanha, mas para sua surpresa, Reno e Lewde chegam e salvam o dia, mandando o gorducho pelos ares.

Yuffie se desculpa e devolve todas as suas Materias, inclusive a nova MP Kyuushuu, e volta para o seu grupo.

Depois de tudo, volte para a vila e entre nesta casa cheia de gatos logo abaixo da casa de Yuffie, suba pelas escadas e pegue uma Materia azul HP Kyuushuu. Você ainda pode comprar novas armas para todos os personagens.

Se você estiver com Yuffie em um Level bem alto, siga para o templo ao fundo da vila para enfrentar os discípulos de Godo. Você enfrentará as batalhas apenas com Yuffie, é bom equipá-la com Materias como HP Appu, Kauntaa, suas melhores Materias verdes e vermelhas combinadas com HP e MP Kyuushuu. Após cada batalha, se você precisar, pode ir dormir e se recuperar na casa de Godo e salvar o seu progresso no Save Point de Uutai.

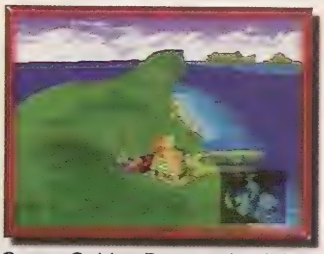
Após derrotar 4 discípulos de Godo, você terá que enfrentá-lo, o próprio pai de Yuffie. Use apenas ataques e mantenha-se curado, quando ele começar a usar cura nele mesmo, use suas melhores magias.



Derrotando Godo você ganhará este item, que dá acesso ao Limit Breaker Level 4 de Yuffie, mas só dá para usá-lo se você já tiver os 6 primeiros Limits disponíveis. Você ganhará também a Materia vermelha Rivaiasan.

Limit Breaker 4 de Aerith

Mais uma parte opcional, mas imperdível. Uma manha exclusiva para conseguir o item de Limit Breaker Level 4 para Aerith. Siga passo a passo e babe.



Com o Golden Buggy, vá até Costa del Sol e entre na cidade sem sair do veículo, isso mesmo, não desça do Buggy para entrar na cidade.

Vá para o porto de Costa del Sol e pague 100 GP para este marinheiro, entre no navio e você partirá de volta para Junon, no outro continente.

Fale com este cara e escolha a primeira opção para chamar um helicóptero, então escolha a segunda opção e você será levado para fora da cidade, um atalho para o mapa.

Ao sair de Junon você ainda estará com o Buggy, curioso, não? Agora atravesse este rio.

Agora entre nesta carverna, logo após o rio que você cruzou.

Lá dentro você encontra um velho que diz o número de batalhas que você já enfrentou, se este número for maior que 600 e tiver as duas últimas casas iguais (644 ou 666 por exemplo, ele vai lhe dar um acessório).

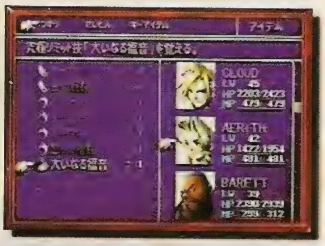
Se o número de batalhas for 655 ou 677 (e se não for, saia e lute até chegar neste número), o velho vai lhe dar o item especial Mithril.

Depois de pegar o Mithril, volte para Junon (entrando na cidade

com Buggy e tudo) e fale com este guarda, pague 10 GP a ele e você poderá entrar na base militar novamente, siga até o navio e volte para Costa del Sol.

De volta ao outro continente, siga de Buggy até esta casa ao sul de Gongaga.

Fale com o cara dentro da casa e escolha a terceira opção e em seguida a primeira para entregar o Mithril a ele, agora você poderá abrir um dos dois compartimentos da casa, suba as escadas e pegue este Item.



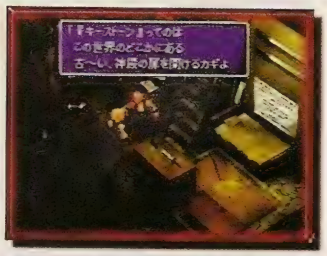
Use o item em Aerith (se você já tiver todos os Limits dela disponíveis) e ela ganhará o Limit Breaker Level 4.

Este novo Limit de Aerith é maravilhoso, a chuva cai e molha todo o chão, depois da tempestade vêm os anjos e abençoam todos os seus personagens, recarregando totalmente o HP e MP de todos e deixando-os invencíveis temporariamente, uma beleza, que seria mais útil ainda nos CDs 2 ou 3.

Em busca da Keystone

Após os eventos opcionais, voltando ao curso normal do game (depois da queda do Tiny Bronco), você terá que achar a Keystone. Fale com o cara na casa ao sul da vila de Gongaga e siga para a Gold Saucer, lá fale com Dio e vença o seu desafio para obter a Keystone. Você terá que ficar mais um pouco em Gold Saucer, durante esse tempo, Cait vai entregar a tão sofrida Keystone aos homens da Shin-Ra.

Vá para a mesma casa em que você obteve o Limit Level 4 de Aerith, ao sul de Gongaga.



Fale com o cara e ele vai lhe dar 3 opções, escolha a primeira para perguntar sobre a Keystone e ele vai dizer que a o item está com Dio em Gold Saucer.

Siga para North Corel, que é onde está a entrada para Gold Saucer.

Já em Gold Saucer, vá para o Battle Square e você encontrará a Keystone na sala à direita, Dio chega e diz que ela será sua se você vencer algumas batalhas.

Agora você terá que enfrentar várias batalhas seguidas (são 8 no total), mas a cada batalha você terá uma penalidade diferente que permanece nas lutas seguintes. Entre estes Status, o pior é o que transforma você em um sapo, se isso acontecer, use os itens que dão magias de nível 3. Outros efeitos podem ser: cortar HP ou MP pela metade, zerar MP, anular efeito de Materias da cor indicada, envenenar, anular efeito de acessórios e outros, há também o "7", que cura todos os efeitos.

Não importando quantas batalhas você ganhou, Dio lhe entrega a Keystone, mas se você vencer todas as batalhas, ganhará mais dois itens.

Má notícia, ao tentar sair de Gold Saucer, você fica sabendo que a corda do bondinho partiu e você terá que ficar até que a consertem.

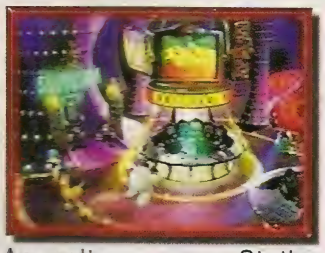
Vá para o hotel do Ghost Square. Com o grupo todo reunido, todos falam que tudo está confuso e pedem que Cloud explique o que está acontecendo, escolha a segunda opção e Cloud diz que eles estão à procura de Sephiroth, que está a caminho da Terra Prometida e Aerith explica a ligação entre os Setora e a Terra Prometida e diz ainda que ela não sabe onde fica o tal lugar. Sephiroth está à procura da Black Materia e vasculhando o mundo para encontrar a Terra Prometida. Depois da conversa todos vão dormir.

Nesta parte, Aerith ou Tifa entra no quarto de Cloud, qual das duas vai entrar dependerá de como você tratou cada uma até esta parte do jogo, para qual você deu mais atenção e desenvolveu mais. Por ter desenvolvido mais Aerith até aqui (para conseguir seu Limit Breaker Level 4), foi ela quem entrou e convidou Cloud para dar uma volta pelo parque.

Os dois vão para o Event Square onde está rolando uma peça de teatro, ao entrar, Cloud e Aerith são premiados por serem os 100os a entrar no teatro e o prêmio é participar da peça. Dependendo da escolha das opções a peça vai mudando e os outros atores vão improvisando, mas não há nenhum prêmio especial aqui.

Depois da peça teatral, Aerith convida Cloud para dar uma volta na Gondola.

Olhe pela janela quando Aerith falar algo e você verá belas cenas em CG.

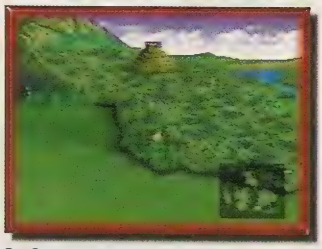


Ao voltar para o Station Square, você percebe que Cait está tramando algo, siga-o até o Chocobo Square e ele vai fugir.

Cait roubou a Keystone e entrega para John da Shin-Ra, que está de helicóptero. Depois o gato revela que é um espião trabalhando para a Shin-Ra e fala que o que está feito, está feito, sugerindo que eles continuem a aventura juntos, mas Cloud não concorda e fica revoltado; Cait diz que não adianta querer destrui-lo, que seu verdadeiro corpo está em Midgar e que o gato é apenas um de seus robôs (isso mesmo, Cait é um robô controlado por alguém de Midgar). Cloud ainda não concorda com Cait, então o gato pega um telefone celular e põe Marin na linha, mostrando que ele está com a filha de Barett como refém e que vocês continuarão amigos como antes ou a garota vai sofrer. Cloud não pode fazer nada e é obrigado a seguir as ordens de Cait.

O Templo dos Anciãos

Agora você começará a jornada para conseguir a Black Materia antes de Sephiroth. Vá para o Setora Shrine, um templo rodeado por florestas. Você recupera a Keystone e poderá entrar no templo. Após um longo caminho você encontrará Sephiroth e depois conseguirá a Black Materia, mas Cloud, controlado por Sephiroth, entrega a tal Materia ao malvado vilão, que foge em seguida.

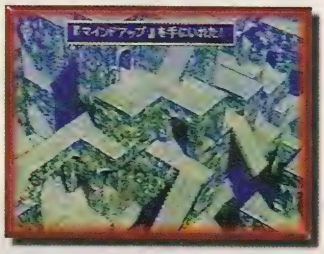


O Setora Shire fica ao sul do mapa, vá com o Tiny Bronco pelo continente da direita e siga para o sul.

Na ponte, logo na entrada do templo, Aerith sente algo. Ela diz que os Anciãos morreram e agora retornaram ao planeta, mas que eles estão se escondendo. Cloud pergunta o que eles estão dizendo, Aerith diz que não consegue entender, e que vocês devem entrar no templo.

Na entrada do templo, você encontrará John ferido. Ele diz que Sephiroth o feriu e lhe entregará a Keystone para que você entre no templo e siga Seph. Coloque a Keystone na pedra no centro da sala.

Entrando no labirinto do templo, não haverá volta, você terá que prosseguir. Você verá um mago e terá que segui-lo, Aerith explica que este mago é um dos Setora que retornaram e que ele ficou aguardando por muito tempo, protegendo o templo, esperando por sua chegada. Você pode subir pelos cipós para prosseguir.



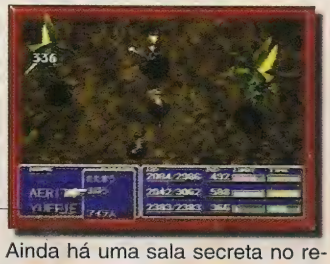
Nesta parte há vários itens, logo no primeiro baú você encontra uma arma para Cid e em seguida um Mind Up. Siga o mago até uma caverna, você poderá recarregar MP e HP e salvar o seu progresso com ele, ao lado do mago há ainda uma arma. Depois do mago, pegue um Ether Tab que está no chão, ainda nesta área há uma arma para Barett e uma Materia roxa Rakkii.

Agora você deverá passar por umas pedras enormes, fique sempre nos vãos e você não correrá perigo. Na lagoa, na metade do caminho, pegue a Materia amarela Henka. Depois disso seu grupo volta para a lagoa, Aerith diz que esta lagoa está cheia do conhecimento dos Setora e que ela quer dizer algo. A lagoa mostra imagens de John e Ilyna dos Turco em uma sala cheia de inscrições nas paredes, John tenta desvendar alguma coisa mas não consegue e diz para Ilyna informar isto ao Presidente Rufus, em seguida ela sai e Sephiroth se materializa na sala.

Seph agradece por John ter aberto a passagem para o templo e explica que o templo está cheio de tesouros, o conhecimento dos Anciãos; então ele faz uma réplica e torna-se dois, falando que todo o conhecimento, toda a energia do planeta vai fazer parte dele; Seph diz ainda que ele precisa de algo que está no templo para conseguir seu objetivo, ferindo John com sua espada em seguida. Sephiroth observa John agonizando e diz: "Você tem apenas um destino, MORRER. Mas não se preocupe, encontrando a morte, você logo se juntará ao Lifestream e um dia, será parte de mim".

Nesta parte você terá que fazer os ponteiros do relógio rodarem para acessar outras salas. Apertando o botão ▲ você terá uma porção de outras opções, mas dá para ir só com o botão ○ na manha, aperte o botão e os ponteiro começarão a girar, aperte novamente e eles pararão, mas não se esqueça que o ponteiro dos minutos avança mais três casas antes de parar completamente. Confira o que tem em cada sala:

I - Baú com inimigos
II - Passagem bloqueada
III - Baú com inimigos
IIII - (não seria IV?) Princess Guard, uma arma para Aerith
V - Baú com Ribon, acessório que evita qualquer Status
VI - Só vá depois de pegar os itens das outras portas
VII - Baú com arma para Cait
VIII - Um Last Elixir no baú
IX - Passagem bloqueada
X - Ei, este é o lugar por onde você entrou
XI - Passagem bloqueada
XII - Você só poderá entrar aqui após ir para a sala VI.

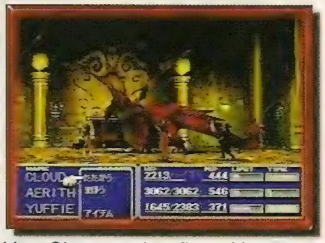


Ainda há uma sala secreta no relógio, basta ficar em cima de um dos ponteiros e esperar que o

ponteiro dos segundos passe por cima, seu personagem vai cair e achar um baú, agora você terá que enfrentar mais um chefe, ou melhor, dois. Estes dragões não são nada difíceis, apenas use algumas magias e invocações poderosas. Vencendo-os você ganha uma nova arma para Cloud, sem nenhum espaço para Materia mas com alto poder de ataque.

Depois de pegar os itens bons no relógio, vá para a sala VI. Agora você terá que seguir e pegar o mago. O esquema é o seguinte: sempre que ele entra em uma das cavernas, ele sai em uma outra predeterminada, você terá que esperar ele entrar em uma caverna e saber em qual ele vai sair, então é só entrar nesta caverna e você conseguirá pegá-lo. Nós numeramos todas as cavernas na ordem exata em que o mago pode entrar e sair, se ele entrar na caverna 6, por exemplo, pegue-o na 7, se ele entrar na 3, pegue-o na 4 e assim por diante. Dá para descer para os níveis inferiores apertando ○ no lado esquerdo da tela.

Você finalmente chega à sala com as inscrições nas paredes, Sephiroth está lá. Ele aponta para a parede mostrando a imagem de um cometa e dizendo que ele e o planeta se tornarão um só. Seph explica que quando o planeta é ferido, a energia Makou flui para o local para regenerá-lo. O grau da energia depende da quantia de dano. Ele crava a espada no chão e diz: "Imagine um dano tão grande que poderia destruir o planeta, imagine a quantia de Makou fluindo como sangue. Eu ficarei no meio da ferida e a energia será minha. Eu me unirei com o Lifestream e tornarei-me um novo ser, um ser que não mais existe, mas que um dia dominou o homem. Eu me tornarei... Deus". Sephiroth mostra a pintura na parede e diz: "A mais devastadora de todas as magias de destruição - Meteo". Cloud tenta atacar Sephiroth, mas ele sai voando e Cloud começa a agir como se estivesse possuído, uma voz em sua cabeça diz "levante-se Cloud" e ele começa a ouvir um segundo coração batendo em seu peito. Cloud volta ao normal, mas não se lembra do que aconteceu enquanto ele estava esquisito. Aerith pergunta se está tudo OK e Cloud diz que agora ele entende o que Sephiroth quis dizer, que ele quer invocar um cometa que virá do céu através de uma magia. Nesta parte, você é atacado por um Red Dragon.



Use Slow no dragão e Haste em seu grupo para ganhar uma boa vantagem, aí é só usar invocações e magias fortes até detoná-lo. Ao derrotar o dragão você ganha um excelente bracelete e ainda pode pegar a Materia vermelha Bahamuuto.

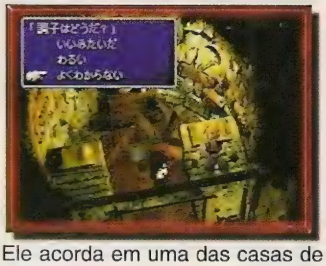
Após derrotar o dragão, siga para a direita e você encontrará uma miniatura do templo. Aerith lê as inscrições na miniatura que dizem "Black Materia", o item que Sephiroth tanto quer e só com isso ele terá o poder de invocar o meteoro. Aerith conversa com os Setora e descobre que o templo inteiro é a Black Materia. Cloud pergunta: "então como poderemos levar a Black Materia?". Aerith explica que a miniatura é como um quebra-cabeça, e quando você resolve os quebra-cabeças, a miniatura vai encolhendo e o templo também, mas como só dá para resolver o problema do altar, quem consegue é esmagado dentro do templo. Eles percebem então que, como Sephiroth pode fazer réplicas dele mesmo, ele pode pegar a Black Materia sem problemas. Neste momento Cait telefona para Cloud e diz que ouviu toda a história e que, como o gato é apenas um robô que pode ser substituído, ele irá resolver o puzzle e pegar a Black Materia.

Agora siga para a sala XII e você terá que enfrentar mais um chefe. Este sim é perigoso, ele pode causar um dano enorme em seus personagens, mas isso também pode ser uma vantagem para você, pois ele enche o Limit rapidinho. Se você já tiver o Limit 3-1 de Cloud, equipe-o com a Materia Kabau e você poderá detonar o chefe com alguns cometas, mas não se esqueça de usar o Cure 2 ou 3 em Cloud. Detonando o chefe, você ganha mais um bracelete.

Depois do chefe, Cait chega e fala para você sair com templo enquanto ele resolve os quebra-cabeças e consegue a Black Materia.

Cait consegue resolver e você pega a Black Materia. Cloud diz que agora Sephiroth não pode mais invocar o cometa, ele pergunta a Aerith como Seph usaria a Black Materia. Aerith diz que uma pessoa só não poderia usar a Black Materia sozinha, precisaria estar em um lugar com muito Lifestream, a Terra Prometida. Cloud diz: "Mas Sephiroth não é um Setora, ele não pode achar a Terra Prometida". Neste momento, o próprio vilão chega dizendo: "Mas eu já encontrei. Sou superior aos Setora. Viajando dentro do Lifestream, eu adquiri conhecimento dos mortos, desde o tempo em que os Setora foram exterminados. Eu posso fazer o futuro". Em seguida ele comanda Cloud telepaticamente, que tenta evitar, mas sua segunda personalidade obedece ao comando de Sephiroth e entrega a Black Materia ao safado, que em seguida vai embora. Cloud volta ao normal, mas em seguida parece possuído novamente e empurra Aerith, enquanto Cait 2 está chegando, Tifa vai ajudar Aerith e dá uma pancada em Cloud.

Cloud está desacordado e não consegue ver nada, ele está sonhando e falando com ele mesmo. Cloud começa a sonhar com uma floresta e vê Aerith, ela diz que cuidará de Sephiroth e fala para Cloud pensar nele mesmo, para ele se cuidar. Cloud pergunta que lugar é esse, Aerith fala que esta é a Sleeping Forest, que leva à cidade dos anciãos. Aerith quer evitar que Sephiroth invoque o meteoro e como ela é a única Setora restante, ela é a única que pode fazer isso. Enquanto Aerith está indo embora, Sephiroth aparece e diz: "Ela não é uma amolação? Ela está estragando nossos planos Cloud (note que ele diz "nossos" e não "meus"). É hora desta garota...". Então Cloud acorda.



Ele acorda em uma das casas de Gongaga. Barett pergunta como ele se sente, você pode responder com uma das três opções: a primeira é "muito bem", a segunda é "mal" e a terceira é "eu sinceramente não sei". Tifa diz que Aerith se foi e que todos estão procurando por ela, Cloud diz que ela está a caminho da cidade dos anciãos. Barett e Tifa falam para Cloud se levantar, mas ele não quer ir atrás de Aerith, ele está com medo de Sephiroth, dizendo que sempre ao chegar perto dele, ele perde o controle.

Na manhã seguinte, Barett e Tifa convencem Cloud a partir. Agora é só esperar a próxima edição para saber a continuação desta emocionante aventura.

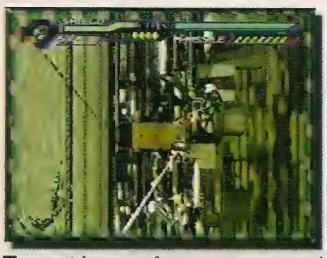
AVENTURAS NO ESPAÇO

MACROSS

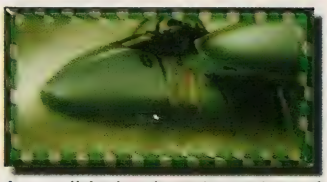
E na terra também. Macross para Saturn é o game para quem quer ação. Baseado no anime de mesmo nome, o jogo combina muitos tiros com cenas animais em desenho animado.

O scrool é misto, mas horizontal (a tela se move para frente) na maior parte do jogo, não há muitos power-ups para sua nave, mas ela tem até três formas diferentes, você dispõe de tiros, mísseis e bombas para detonar os vários inimigos que encontra.

Você pode selecionar o tipo de tiro, míssil e bomba antes de cada missão.



Tem até uma fase com scrool vertical.

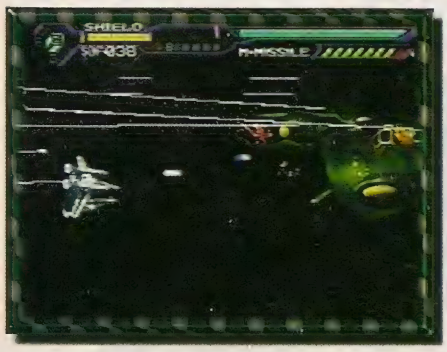


A qualidade dos desenhos é excelente, mas não são em tela inteira.

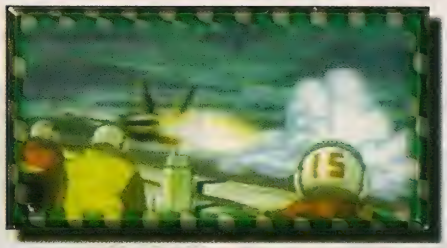
SATURN

Os gráficos ficaram detalhados, a animação é rápida e as telas são bem coloridas, além disso, entre as fases, você curte várias cenas em desenho animado de ótima qualidade que dão um toque especial ao enredo do game e mostram a ação intensa. O som é muito bom, com efeitos sonoros variados e músicas vindas diretamente do anime. A jogabilidade é soberba, demais mesmo.

O game está recheado de fases e vem em 2 CDs, com certeza é a melhor de todas as versões do game, se você curte games de tiro, não pode perder este Macross.



Chefes animais não faltam.



COMANDOS

A ..... Tiro comum
B ..... Mísseis
C ..... Bomba
Z ..... Turbo
R ou L ..... Mudar forma da nave

SATURN

MACROSS

BIG WEST / BANDAI - 2 CDS

TIRO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	81		JOGABILIDADE	96
MÚSICA	87		DIFICULDADE	62
EF. SONOROS	79		ORIGINALIDADE	69
DIVERSÃO	84		CLAS. FINAL	83

CRÍTICA

Um excelente game de tiro com ótimas cenas de desenho, a melhor versão de Macross.

D-XHIRD

O FALSO SUCESSOR DE TOSHINDEN

A Takara já tem feito um bom sucesso com sua série de luta para os 32 bits, Toshinden. Há pouco tempo atrás, a empresa prometeu criar um novo game de luta poligonal para Saturn que substituiria Toshinden. Este game é D-Xhird e não é tudo isso que a empresa prometeu.

Isso já aconteceu anteriormente no Saturn, quando a Takara anunciou Toshinden URA para o console da Sega, prometendo que seria um game totalmente novo e que arrasaria todos os Toshindens já lançados, no fim acabou sendo mais um game de luta e quase que caiu no esquecimento total.

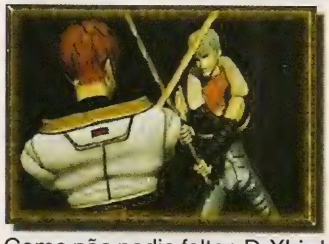
Inicialmente, são 10 personagens, mas há 2 chefes após terminar o game no normal e especula-se que há mais dois secretos.

D-Xhird usa basicamente o mesmo sistema de jogo da série Toshinden, com comandos parecidos e gráficos do mesmo padrão. As inovações nas batalhas fica por conta das armas e do novo sistema de esquiva 3D, mas estas duas novidades poderiam ser melhor exploradas, as armas não fazem um papel essencial no game, poderia ser algo mais bem bolado, assim como em Samurai Shodown ou Soul Edge e o sistema de esquiva consiste apenas em uma maneira diferente de escapar do inimigo. Alguns estágios continuam com os famosos Ring Outs, mas outros têm grades, como em Fighting Vipers da Sega.

Os gráficos seguem o padrão de Toshinden URA, com uma boa resolução, cores fortes, personagens detalhados, mas uma movimentação que ainda deixa à desejar. O som não é um dos melhores da Takara, NiToshinden do Playstation, por exemplo, apavora o som de D-Xhird. A jogabilidade continua a mesma dos Toshindens da vida, ou seja, muito boa.

Se você curte mesmo games de luta poligonais, dê uma conferida em D-Xhird, agora se você não é nenhum fanático pelo gênero, é melhor deixar este lançamento passar batido.

Tem até um modo de treino como em Fighting Vipers para você treinar os golpes.



Como não podia faltar, D-Xhird também tem uma apresentação em CG.

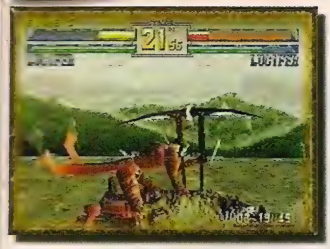
Os gráficos são bem feitos, mas a movimentação ficou devendo.

As magias são bem legais e com comandos fáceis.

SATURN			
D-XHIRD			
TAKARA	- CD		
LUTA	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	81	JOGABILIDADE	84
MÚSICA	72	DIFICULDADE	86
EF. SONOROS	75	ORIGINALIDADE	64
DIVERSÃO	78	CLAS. FINAL	76

CRÍTICA

A Takara prometeu muito e cumpriu pouco, o game até que é bom, mas não traz nenhuma inovação.

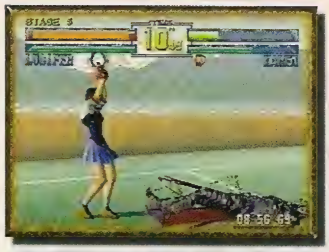


KONJIN

↓←+(X+Y)
↓→+X
↓→+X
↓→+Y
A+B
←→+X
→↘↓↙←+B
←+(Y ou B)
→+(Y+B)
→+(X+A)
→←+(A+B+Z)
←+(X+Y)
←+B
L+R+A
L+R+B
A+B
↓→+(X+A)
↓→+(Y+B)
↓→+Y
X+A
X+A
←→←→+(Y+B)
→↘↓↙←+X

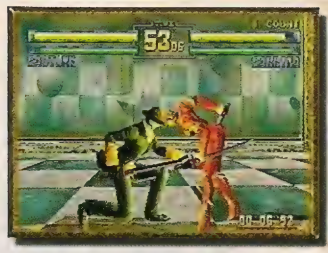
SCHNEIDER

↓→+(X+A)
↓→+(Y+B)
↓+(X ou Y)
↓+(X ou Y)
X+Y
↓→+Y
↑+(A+B)
↓→+B
↓→+(X ou Y)
→↘↓↙←+X
→↘↓↙←+A
→↘↓↙←+(X ou Y)
→↘↓↙←+(A ou B)
←+(Y ou B)
→+(X+A)
←+(Y ou B)
→←+(A+B+Z)
←+(A+B)
←+(X+Y)
L+R+X
↓↓+(X ou A)
X+A
X+A
↓↘→←↙↓↘→+X



LUCIFER

↓↓+X
↓↓+Y
↓←+X
↓←+Y
↓+X
↙+(X ou Y)
↑+X
↑+Y
↓→+(X ou Y)
→↘↓↙←+A
→↘↓↙←+B
←+(Y ou B)
→+(Y+B)
←+(Y+B)
X+Y
A ou B
A+B
A ou B
↓→+X
↓→+Y
←↙↓↘→+(X+Y)
↓↓+(X+A)
↓↓+(X+B)
↓→+(X+A)
A+B



SANJURON

↓↓+X
↓↓+(X ou Y)
↓→+(X ou Y)
↙+(X ou Y)
↙+(X ou Y)
→↘↓↙←+X
→↘↓↙←+(A ou B)
←+(Y ou B)
→+(Y+B)
→+(X+A)
←+(X+A)
←+(Y+B)
←+(A+B)
←+(X+Y)
Y
←+Z
←+X
↓→+(X+A)
→↘↓↙→+Y
→←+(A+B+Z)
↓↓+(Y+B)
X+A
X+A
←→←→+(X+Y+Z)
←↙↓↘→+(X+A)

BOY

↓↓+A
↓↓+B
↓+(A ou B)
↑+(B+ A)
↙+(X ou Y)
↙+(X ou Y)
↓→+(X ou Y)
→↘↓↙←+(X ou Y)
←+(Y ou B)
←+(Y+B)
←+(Y ou B)
←+(A+B)
←+(X+Y)
Y
B
X ou Y
↓→+X
↓→+(X+A)
←↙↓↘→+(X+A)
←↙↓↘→+(B+Y)
↓↓+(X+Y)
X+A
↘+A+B+Z
↘+A+B+Z
X+A

KAREN

↘+X
↘+Y
↘+A
↘+B
↓+(A ou B)
↓→+X
↓→+Y
↓↑+A
↓↑+B
↓↑+(A+B)
→↘↓↙←+Y
←+(Y ou B)
←+(Y+B)
←+(X+A)
↓↘→↓↘→←+(Y+B)
←+(A+B)
←+(X+Y)
↓→+(X+A)
↓→+(X+Y+Z)
X+A
→↘↓←+B
X+Y
X+A
X+A
↓↓+(Y+B)

SAOTOME

↓→(X ou Y)
↓→+(X+A)
↓→+(X ou Y)
↓+(A ou B)
↓+(X ou Y)
↓↓+(A ou B)
↑+X
↙+(X ou Y)
→↘↓↙←+(A ou B)
←+(Y ou B)
←+(Y+B)
←+(X+A)
→←+(A+B+Z)
←+(A+B)
←+(X+Y)
L+R+X
Y
↓↓+X
→↘↓↙→+X
→↘↓↙←+(Y+B)
X ou Y
X+Y+Z
X+A
X+A
X+A
→↘↓↙←+(X+Y+Z)

SABRINA

↓→+(X+Y)
↓→+(Xou Y)
↓+(A ou B)
↑+ (A ou B)
↓→+(X ou Y)
←+(Y ou B)
→+(Y+B)
←+(Y+B)
←+(Y+B)
←+(X+A)
←+(X+Y)
←+(X+Y)
Y
→+X
←+X
←+X
←+(Y+Z)
A+B+Z
XYXY
→↘↓↙←+X
→↘↓↙←+A
→+(X+A)
→+(X+A)
X+A
→↓↘+(X+A)

SEIYA

→+(X+Y)
←→+(Y+B)
↓+(X ou Y)
↓+ (A ou B)
↙+(A ou B)
↓→+(X ou Y)
→↘↓↙←+(X ou Y)
→↘↓↙←+(A ou B)
←+(Y ou B)
←+(Y+B)
←+(X+Y)
←+(Y ou B)
←+(A+B)
←+(X+Y)
A ou B
A ou B
←+(Y+Z)
↓↓+(X ou A)
↓↓+(X ou A)
→+(X+Y)
→↘↓↙←+X
↘+(X+Y+Z)
↓→+(X+A)
X+A
↓↓+(X+Y+Z)
→↘↓↙←+Y

MERROW

X+A
Y+B
↓→+X
↓→+Y
↓+(X ou Y)
↓+(A ou B)
↑+(B+A)
→↘↓↙←+Y
→↘→+Y
←+(Y+B)
→+(X+A)
←+(X+A)
→+(Y+B)
→→+(X ou Y)
L+R+X
XXYY
↘+Y
↓XYXY
↓→+(X+Y)
↓↓+(X +Y)
↓↓+(X ou Y)
→←→+Y
↘+(X+Y+Z)
X+A
X+A
→↘↓↙←+Y

MORTAL KOMBAT 3D

Os personagens não muito expressivos e a movimentação beira o insuportável, os estágios são escuros e pouco detalhados, os golpes até que surtem efeito, mas não são tão bonitos e os fatalities, assim como em MK, não surpreendem.

Como o Nintendo 64 ainda tem poucas opções, dê uma conferida nesta versão de War Gods, talvez você até goste.

Isso é War Gods. Um MK poligonal e nada mais. O game saiu primeiro nos arcades e agora chega para o Nintendo 64 e também para Playstation.

O esquema de jogo também é basicamente o mesmo de MK, a única novidade é o botão de movimentação 3D, fora isso, War Gods ainda tem combos, golpes especiais com movimentos no estilo MK e até Fatalities.

Os gráficos usam uma nova tecnologia de textura realista, parece até os personagens digitalizados de MK, mas mesmo assim, não são gráficos com o nível de 64 bits. As músicas e efeitos sonoros não chamam a atenção. A jogabilidade segue o padrão da Midway e não faz feio.

Alguns golpes são legais e promovem um verdadeiro show de apelação.

Olha só o clone de Zanguief detonando em War Gods.

Você deve executar os Fatalities nesta tela, após detonar o adversário.

São 10 personagens (mais 2 secretos) vindos diretamente do arcade para você.

Comandos

A ..... Soco Baixo
B ..... Soco Alto
▼ ou L ..... Movimentação 3D
◀ ou R ..... Defesa
▶ ..... Chute Baixo
▲ ..... Chute Alto

Pagan

Skeleton Trap: ←↓→,SB
Teleport: ↓↓,CB
Lightning: ↓←,SA
Leg Flip: →→,CA
Copter Kick: ↓→,CA+CB (CA +CB para continuar, ← ou → para golpear)
Combo: SA,CA,SA,CAx3,CBx2,SA
Breaker: ←←←→+CA+CB
FATAL: ←→,SB (Half Ring) ←

Exor

Force Field: →→,SA
Containment Orb: →↓←,SA
Grounded Laser: ←↓→,SB
Arial Laser: →→,CA
Arial MultiLaser #1: ←←,SA+SB
Arial MultiLaser #2: ←→,SA+SB
Teleport: →→,CB
Teleport Arial Laser: →↓←,CA
Telekinetic Slam: →+SB
Turn-Around Backfist: ←←,SB

Cy-5

Blender: ↓←,SA
Laser: ←↓→,SB
Overhead Laser: (3D)←↓→,SA
Teleport: ↓←,CB
Gain Orbital: ←←,SB (↑ para 4)
Fire Orbital: Gain, SA+SB
Combo #1: CA → ↓ ←, SA x 2, SB x 2
Breaker: 3D,↓↑+SA+CB
FATAL: ←←,SA (média distância)

Warhead

Missiles: ↓←,SB
Seekers: (3D)↓←,SB
Quake Punch: (3D)←↓→,SA
Cannonball: ←→,CA+CB
Crusher: →←,SA
Combo: SAx2,SBx2,CBx2,CAx2,SB
Breaker: 3D,←→,SA
FATAL: →↓←,CA (média distância)

Anubis

Staff Chop: ↘,CA
Staff Sweep: ↓←,CB
Staff Spark: ↘,SA
Teleport Attack: ←→,CB
Horn Charge: →↓←,CA+CB
Pyramid Containment: ↙,SB
Combo:SA, CA, SA, SB, BL, → → ← →, CA + CB
Breaker: 3D,←↑→+CA
FATAL: →↓←,SA+CB (Half Ring)

NINTENDO 64

WAR GODS			
MIDWAY	-	N/D	
LUTA	-	1 OU 2 JOGADOR	
GRÁFICO	68	JOGABILIDADE	86
MÚSICA	69	DIFICULDADE	54
EF. SONOROS	71	ORIGINALIDADE	67
DIVERSÃO	82	CLAS. FINAL	74

CRÍTICA

Um bom game de luta, mas fraco para um sistema de 64 bits, vale a pena dar umas porradas.

Dicas

Para obter CRÉDITOS INFINITOS, basta fazer a seqüência ◀, ◀, →, A, B, ▲, ▶ na tela de apresentação. Para **jogar com Grox**, aperte ↓, →, ←, ←, ↑, ↓, →, ↑, ←, ←, na tela de seleção de personagens. Se quiser **jogar com Exor**, basta fazer a seqüência ←, ↓, ↓, →, ←, ↑, ←, ↑, →, ↓ também na tela de seleção de lutadores.

Kabuki Jo

Short Fire: ←→,SB
Medium Fire: ←←→,SB
Long Fire: ←←←→,SB
Staff: →↓←,SA,SB,CB
Star Throw: ↓→,SA
Fire Trap: ←↓→,CB
CW Star Spread: (3D)↓→SA
CCW Star Spread: (3D)↓→,SB
Sword Fury: →→,SA+SB
Combo: SA,CA,SBx2,CA+CB,↓→,CA+CB
Breaker: 3D,↑↓↑+CB
FATAL: ←↓→,CA+CB

Maximus

Hammer: ↘,SB
Hammer Throw: ↙,SA
Shockwave: (3D)↑↓,SB
Noogie: →→,SA (SA para aumentar para 3)
Net: ←→,SA+SB
Headbutt: ←→,SB
Reversal: ←,SB (oponente atacando)
Combo: SA,SB,→→,CB,SB,SAx2,SB,←↓↘SB
Breaker: →→+SA+SB
FATAL: (3D),→→,SA+SB (de perto)

Voodoo

Bat Attacks: ↓←,SA
Low Bat Attack: ↓←,SB
Snake Pull-in: ←←,SB
Teleport: ←→,CB
Nail Down: (3D)←↓→,SA
Spinning Claw: ←→,SA+SB (SA+SB para continuar girando)
Bitch Slap: →←,SB (SB para mais)
Combo: SA,CA,SA,CBx3,SBx2,CA,SA
Breaker: →↓←+SA+SB
FATAL: ←→,SB (Half Ring)

Grox

Belly Splash: ←→,CA+CB
Ragdoll Throw: →←,SB (de perto)
Hammer Fist: →→,SA
Shockwave Stomp: ←↑→,CB
Forearm Attack: ←→,SA
Belly Bump: ←→,SA+SB
MiniStomp: →+SA (de perto)

Tak

Rock Crush: ↓←,SA
Boulder: ↓→,SB
Quake Stomp: (3D)←↓→,CB
Power Slam: →←,SA
Body Rack: →←,SA-↑↑↓
Vertical Suplex: →←,SB
Combo: SAx2,SBx2,CBx2,SAx2,CA
Breaker: 3D,←→+SA
FATAL: ←↓→,SB+CA (de perto)

Ahau Kin

Blow Gun: ←→,SA
Double Blow Gun: ←←→,SA
Tripple BlowGun: ←←←→,SA
Sunburst: ←→,SB
Teleport: ↓↑,CB
Clothesline: →→,CA+CB
Dagger: ↓→,SB
Sword Swipe: ↓←,SA
Combo: CA,CB,CA,SBx2,SAx3,CA
Breaker: →←→←+CA+CB
FATAL: (3D)↑↓↑,CA (de perto)

Vallah

Dragon Trap: →↓←,SA
Shield Slice: ↙,SB
Axe Throw: ↓→,SB
Double Axe Throw: (3D)↓→,SB
Sword Slash: ←→,SA
Shield Dash: ←→,CA+CB
Double Sword Slice: (SB)→←,SA
Axe Chop: ←←,SA
Combo: SA,CBx2,SA,SBx2,SA,←↓→→↓←
Breaker: 3D,↓←+CB
FATAL: →→,CB (de perto)

Legenda de Golpes

SA - Soco Alto
SB - Soco Baixo
CA - Chute Alto
CB - Chute Baixo
BL - Defesa
3D - Movimentação 3D

Golpes normais

Flying Punch: ↑ ou ↗ ou ↖+SA ou SB
Flying Kick: ↑ ou ↗ ou ↖+CA ou CB
Crouching Ankle Kick: ↓+CB
Crouching Kick: ↓+CA
Crouching Punch: ↓+SB
Uppercut: ↓+SA
Fierce Kick: ←+CA
Sweep: ←+CB
Throw: →+SB (de perto)
Run: →→
Andar em 3D: (3D)↑ ou ↓
Esquiva 3D: (3D)↑↑ ou ↓↓
Pulo em 3D: (3D+BL)↑ ou ↓

Golpes de chão

Pounce: ↑+SA, ↑+SA, ↑+SA (com o oponente caído)
Evasive Manouver: ←+BL (enquanto você estiver caído)
Get-Up Attack: →+SA+SB (enquanto você estiver caído)

Combo Starters

Ahau Kin/Cy-5: ←→,CA
Outros: ←→,SA (ou corrida e SA)

Basic Finishers

Ahau Kin/Cy-5
Auto Combo: (3D)←→,CA
Auto Combo para os demais (3D)←→,SA

Ring Specials ("Pits")
Fierce Kick: (3D)←+CA (de perto)
Uppercut: ↓+SA (de perto)

FLASH GAME

SATURN

Sky Target
Tiro
SEGA

Gráfico 6
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 8

A Sega traz a versão de Sky Target do Arcade para o seu Sega Saturn. No game você poderá escolher entre F-14, F-15, F-16 e Rafale, um jato muito poderoso. O game Sky Target é para After Buner o mesmo que Tempest 2000 está para Tempest. As batalhas no ar são similares às de G-LOC, e para dar mais emoção, o game é compatível com o controle 3D que vem com Nights. Os gráficos são simples, comparados aos do Arcade, o detalhe do céu e as texturas do chão e das aeronaves estão muito bem feitas, as músicas são remix de After Buner.

SATURN

Hexen
Tiro primeira pessoa
ID

Gráfico 7
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 8

Hexen não é tão ruim quanto parece, só para começar a jogabilidade e a velocidade do jogo e também o load são muito mais rápidos no Saturn do que no Playstation, isso ajuda e muito a diversão do game que é simples, mas muito boa. Se você quer ação e muito suspense com uma pitada dos jogos estilo Doom, este é uma boa pedida.

SATURN

Over Drivin' GT
Corrida
Electronic Arts

Gráfico 8
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 8

A Electronic Arts lança Over Drivin' GT, especialmente para o publico japonês, mas você encontra por aqui no Brasil em algumas locadoras. O game é uma foto cópia de the Need for Speed, só que com outros tipos de carros para você escolher, agora o resto, como as pistas, os gráficos, o som e a maneira de jogar são os mesmos.

PLAYSTATION

Goal Storm '97
Futebol
Konami

Gráficos 7
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 8

A Konami levou muito a sério esta história de games de futebol e lançou vários títulos este ano, Goal Storm '97 é um deles. Graficamente o game é muito bom, as texturas dos jogadores são bem feitas, principalmente as animações que são perfeitas devido a captura de movimento, uma tecnologia usada a partir de movimentos humanos. Além do narrador do jogo ter uma boa qualidade, o som está ótimo, dá para ouvir até a multidão, isto deixa o game parecer mais realista, além de seus dois modos de jogo, exibição e torneio, o modo de penalidade também foi adicionado. A jogabilidade está demais, um game excelente para quem procura um futebol de primeira.

PLAYSTATION

Indy 500
Corrida
Tomy

Gráficos 7
Som 6
Jogabilidade 7
Diversão 8

Em Indy 500 você escolhe entre três pistas diferentes e vários carros da fórmula Indy. No começo do jogo tudo parece lindo e belo mas na hora de correr, o que era bom vira uma decepção, o carro parece estar fora de seu controle, quando pega uma das poucas retas do circuito o carro não anda, o som é ridículo, e os efeitos sonoros não estão com nada. Os gráficos não são aquilo que se esperava, muito mais a jogabilidade que parece que você está dirigindo uma manteiga. Se você achou que era um bom jogo, sinceramente caiu do cavalo, ou melhor, do carro.

PLAYSTATION

Carom Shot
Sinuca
Argent

Gráficos 7
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 9

Fazia tempo que não lançavam jogos estilo sinuca, como Side Pocket e outros. Só agora que a moda no mundo dos games são os jogos em 3D, porque não um de sinuca. A Argent, pensando nisso lança Carom Shot que tem significa "derrubar duas next balls com uma tacada só". Com um estilo um pouco inovador no esquema de tacadas, mas isso não tira a diversão do game que é muito boa, não tirando o mérito dos gráficos e um som que é de muito bom gosto. Tire uma partida com seus amigos, o game fica melhor jogando no modo dois players.

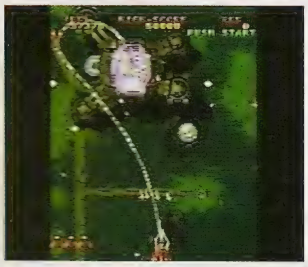
PLAYSTATION

Raiden DX

Tiro

Seibu Kaihatsu

Gráficos 6
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 9



Você jogou muito Raiden do Arcade? Agora está com saudades? No Japão, a Seibu Kaihatsu finalmente relança Raiden para Playstation, um upgrade de Raiden II. A diferença entre Raiden DX e Raiden II são poucas. As cores de alguns chefes são diferentes, as medalhas perdem seu valor se você demorar muito para pegá-las, e outras coisitas mas. Os gráficos não são tão bons porque iria tirar a simplicidade do jogo, agora o som, poderia ser diferente já que está em CD, mas não tira a diversão que continua muito boa.

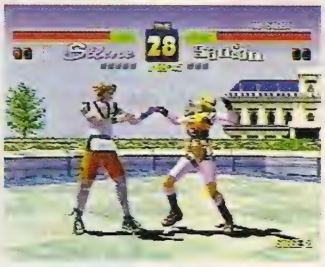
PLAYSTATION

Fighters Impact

Luta

Taito

Gráficos 6
Som 7
Jogabilidade 7
Diversão 7



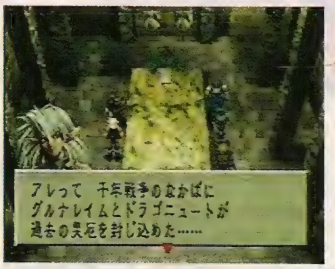
Figthers Impact é um game com uma técnica muito apurada e um pouco diferente de outros jogos, a característica principal é a movimentação dos personagens que em algumas vezes chega a imitar golpes de verdade. Os gráficos estão muito bons, a movimentação está meio lenta e o som pouco agradável, não implicando na diversão que está bem legal. Agora o jeito é pegar os controles e detonar.

PLAYSTATION

Feda 2

RPG / Estratégia

Gráficos 7
Som 8
Jogabilidade 7
Diversão 8



Feda é um RPG complexo e muito difícil de aprender no começo, porque na verdade é muito mais estratégia do que RPG. O começo do game é demais, contém mais de três minutos de FMV (full motion video) em tela inteira, demais! Os gráficos ficaram muito simples mas o som ficou muito bom, ajudando assim a diversão. Se você quer um jogo difícil jogue Feda.

PLAYSTATION

Neo Rude

RPG

Techno Soft

Gráficos 7
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 8

A Techno Soft acaba de lançar Neo Rude, um RPG diferente, para Playstation. Você controla uma seta e através dela controla seus personagens, resolve puzzles e enfrenta batalhas. Os gráficos são simples, com uma resolução média e sem muitos detalhes; o som também não é o forte de Neo Rude, mas a jogabilidade compensa. O esquema de jogo é bem legal e divertido. São dois CDs e o game vem com um guia completo (em japonês), se você quer um game diferente, confira.

PLAYSTATION

Hexen

Tiro em primeira pessoa

ID

Gráficos 7
Som 8
Jogabilidade 7
Diversão 8

A ID, famosa por seus jogos de tiro em primeira pessoa, como por exemplo Doom, Quake, só jogos que dispensam comentário, vem agora com Hexen, uma continuação de Heretic para PC. No game você escolhe entre 3 personagens: Fighter, Cleric e um Mago, com uma visão tipo Doom (primeira pessoa). Os gráficos poderiam ser melhores, o som está de rachar, só a jogabilidade é que não está muito boa, perdendo um pouco a diversão. Quem curte Doom vai se decepcionar.

SUPER NES

Montain Bike Rally

Corrida

Life Fitness

Gráficos 7
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 8

Com poucos jogos de Super Nes a serem lançados, de vez em quando aparece um jogo ou outro. Montain Bike Rally é um daqueles jogos chatinhos que não empolgam. O esquema de jogo é um pouco diferente do que estamos acostumados a ver. Os gráficos têm poucos detalhes, o som não tem muito a ver com a corrida e uma jogabilidade fraca. Não espere por um bom jogo, ele é adequado para uma seção da tarde.

TEKKEN 3

SUCESSO TOTAL

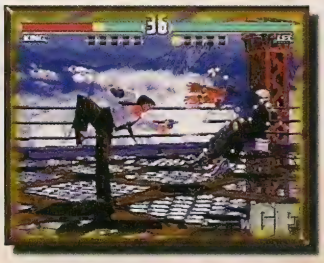
Tekken 3 já virou mania entre os freqüentadores dos Arcades do país e a Gamers dá uma mão para a galera publicando todos os golpes, combos, arremessos, counters e tudo o mais para você ficar fera no game. Na edição passada você conferiu os golpes de Paul Phoenix, King, Yoshimitsu e Forrest Law, a história do game, a avaliação e os comandos gerais, agora você confere todas as manhas e detalhes para os outros 6 personagens comuns do game. E prepare-se, pois muitos arcades por aí já estão com alguns personagens secretos disponíveis, depois de um certo tempo você pode lutar contra um destes personagens secretos e mais um tempo depois este lutador secreto fica disponível para ser escolhido. Na próxima edição você confere os golpes para os personagens secretos. Curta agora os lutadores normais e não perca a próxima edição.

O ESQUEMA DOS GOLPES

Agora que você já entende como os golpes de Tekken 3 funcionam e já está acostumado com nosso sistema de golpes, há mais um detalhe que trazemos para aprofundar ainda mais a sua técnica em Tekken 3. Hwoarang por exemplo, luta em posições diferentes e tem golpes diferentes para cada posição. Com SE+SD ele muda a posição dos ombros, com CE+CD ele muda a posição dos pés. Por isso fizemos legendas especiais para facilitar sua vida. Lei Wulong também tem várias posições diferentes e ainda tem golpes especiais no chão. Então, onde está Posição com o pé direito à frente, nos golpes de Hwoarang por exemplo, são os golpes que você deve fazer apenas se o personagem estiver nesta posição indicada. Qualquer outra dúvida para executar os golpes, confira o bloco "Entenda melhor os golpes" na matéria de Tekken 3 da edição passada.

Legenda de Golpes

◊= direcionar na direção indicada
◊= segurar o direcional na direção indicada
SE= Soco Esquerdo
SD= Soco Direito
CE= Chute Esquerdo
CD= Chute Direito
a (após o comando)= indica que é um golpe alto
m (após o comando)= indica que é um golpe médio
b (após o comando)= indica que é um golpe baixo
A (após o comando)= indica que é um golpe alto e acerta o inimigo caído
M (após o comando)= indica que é um golpe médio e acerta o inimigo caído
B (após o comando)= indica que é um golpe baixo e acerta o inimigo caído
! (após o comando)= indica que é um golpe indefensável
! (após o comando)= indica que é um golpe indefensável e acerta o inimigo caído
N= o direcional deve estar em posição neutra (nenhuma direção pressionada)
EL= Esquiva Lateral
CT (após o nome do golpe)= o golpe deve ser executado com o seu personagem de costas para o inimigo
F (após o comando de um arremesso)= o arremesso deve ser executado com o oponente de frente para o seu personagem
T (após o comando de um arremesso)= o arremesso deve ser executado com o oponente de costas para o seu personagem
C (após o comando de um arremesso)= o arremesso deve ser executado com o oponente no chão
A (após o comando de um arremesso)= o arremesso deve ser executado enquanto o oponente está agachado
D (após o comando de um arremesso)= o arremesso deve ser executado com seu personagem do lado direito do oponente
E (após o comando de um arremesso)= o arremesso deve ser executado com seu personagem do lado esquerdo do oponente
link (após o comando de um arremesso)= indica que o arremesso faz parte de um combo, ou seja, deve ser feito após um outro arremesso que inicia a seqüência
%XX% (após o comando de um arremesso)= indica o comando para escapar do arremesso



HWOARANG

Mudar posição dos ombros: SE+SD
Mudar posição dos pés: CE+CD

Observação:
RFS - Posição com pé direito à frente
LFS - Posição com pé esquerdo à frente
RFL - Ombro direito à frente
LFL - Ombro esquerdo à frente

Golpes Especiais

Qualquer postura:
1-2 Punches: SE, SD (aa)
Crouch Dash: →, N, ↓, ↘
Pseudo Wind Godfist (após o Crouch Dash): SD (m)
LFL (após o Crouch Dash): CE
Stabbing Side Kick (após o Crouch Dash): CECE (m)
Wing Blade (após o Crouch Dash): CD (m)
Shin Kick: ↓+CE (b)
Bird Hunter: ↓+CD, CD (ba)
Body Blow: ↘+SE+SD (m)
Double Sidekicks: ↘+CE,CD (mm)
Toe Kick: ↘+CD (m)
Trip Up Kick: ↙+CD (B)
Crushing Axe Kick: (após o Trip Up Kick): CD (m)
Hopping Sidekick: ↑ ou ↖+CE (a)
Hunting Hawk: ↗+CE, CD, CE (mma)
Rising Crescent: levantando-se,CE (a)
Toe Kick: levantando-se, CD (m)
Stomping Axe Kick: levantando-se, CDCD (mM)
Hunting Heel: ↙+CE+CD (!)
Heel Cancel: (após o Hunting Heel): ←
Low Attack Counter: [agachado ou ↓+] [SE+CE ou SD+CD]
Low Attack Counter: ↙+[SE+CE ou SD+CD]

Posição com o pé esquerdo à frente
1-2 Punch to Side Kick: SE, SD, CE (aam)
1-2 Punch to Jump Kick: SE, SD, CD (aam)
Flying Eagle: CECD (am)
High Kick-Roundhouse: CD, CE (am)
2-Punch-2-Kick Combo: SE, SE, CE, CE (aaba)
Cross-Side Kick: SD, CE (am)
Cross-Jump Kick: SD, CD (am)
Left Kicks: CE, CE (am)
Many Kicks Starter (após o Left Kicks): CE (m)
Machine Gun Kicks (após o Many Kicks Starter): CE (a)
RFL (após o Many Kicks Starter): CD (a)
Butterfly Combo (após o Many Kicks Starter): CD, CD (am)
Spin Kick-RFL (após o Left Kicks): CD (a)
Spin Kicks-RFS: (após o Left Kicks): CD, CD (am)
Low Kick (após o Left Kicks): ↓+CE (b)
Right Kick-RFL (após o Low Kick): CD (a)
Right Kicks (após o Low Kick): CD, CD (am)
Right Hook Kicks-RFS: CD, CD → (aa)
Hot Feet: CD, CD, CD (aaa)
Low Kick (após o Hot Feet): CE (b)
Hot Foot High Kick: (após o Hot Feet): CD (a)
RFL (após o Hot Feet):←
Right Spinfist-RFS: →+SD (m)
LFS: (após o Right Spinfist-RFS): →
LFL: →+CE
Stabbing Side Kick: (após o LFL): CE (m)
Crecent Kick-RFS: →, →+CE (a)
Super Kick-(CT)+RFS: →, →+CD (a)
Sky Blade: CE durante a corrida (m)
Backfist: ←+SD (a)
High Kick-RFS: ←+CD (a)

Posição com o pé direito à frente
Left Jabs: SE, SE (aa)
Teaser Combo: CE, CE (ba)
High Roundhouse: CECD (a)
Chainsaw Kick: CD, CE (aM)
Double Hook Kicks: CD, CD (aa)
Left Hook Kick-LFL: →+CE (a)
Axe Kick-LFS (após o Left Hook Kick-LFL): →+CE (m)
Machine Gun Kicks-LFS (após o Left Hook Kick-LFL): CE, CE, CE (mma)
Kicks-Spin Kick-RFL (após o Left Hook Kick-LFL): CE, CE, CD (mma)
Left Kicks-Changeup (após o Left Hook Kick-LFL): CE, CE, CD, CD (mmam)
Side Roundhouse-LFS (após o Left Hook Kick-LFL): ←+CE (a)
Shin Kick-LFS (após o Left Hook Kick-LFL): ↓+CE (b)
Bad Dancer (após o Left Hook Kick-LFL): CD (b)
RFL: →+CD
Lifting Leg (após o RFL): CD (a)
Jump Left Roundhouse: →, →+CE (ma)
Screw Kick: →, →+CD, CE (ma)
High Kick-RFS: ←+CE (a)
Right Step Roundhouse: ←+CD (a)

Ombro equerdo à frente
Left Jab: SE (a)
Spinfist, Right Jab: SD, SD (ma)
Lefty Kicks: CE, CE (mm)
Machine Gun Kicks (após o Lefty Kicks): CE (a)
Spin Kick-RFL: (após o Lefty Kicks): CD (a)
Changeup Combo-RFS: (após o Lefty Kicks): CD, CD (am)
Spin Kick-RFL: CD (a)
Axe Kick-RFS: →+CE (m)
Left Step Roundhouse: ←+CE (a)
Shin Kick: ↓+CE (b)
Right Leg Sweep: ↓+CD (b)
Power Blast: SE+CD (!)
Cancel (após o Power Blast): ←, ←

Ombro direito à frente
Left Spinfist-LFS: SE (m)
Jab-RFS: SD (a)
Spin Kick-LFS: CE (a)
Side Kick-RFS: CD (m)
Axe Kick: →+CD (m)
Left Leg Sweep-LFS: ↓+CE (b)
Low Kick: ↓+CD (b)

Arremessos

?: SE+CE (F)
?: SD+CD (F)
Jaw Breaker: →, →+SD (F) (%SD%)
Boot To Head: ↓↙←+CE (F) (%SE%)
Trip Takedown: ↓,↙+SE+CE (F) (%SE+SD%)
Reverse Jumping Death: SE+CE ou SD+CD (T)
Foot In Face: SE+CE ou SD+CD (D)
5-Strike Combo: SE+CE ou SD+CD (E)

Combos

Posição com o pé esquerdo à frente
10 hits: →+CE, SD, SD, CE, CE, CD, CD, CD, CD, CE
10 hits: →+CE, SD, SD, CE, CE, CD, CD, CD, CD, CE
Com o ombro esquerdo à frente
10 hits: SD, SD, CE, CD, CE, CD, CD, CD, CD, CE (maabmmbama)
Com o ombro direito à frente
10 hits: SE, SD, CE, CD, CE, CD, CD, CD, CD, CE

LING XIAOYU

Observação:
AOP - Art Of Phoenix

Golpes Especiais

1-2 Punches: SE,SD (aa)
Jab-Turn Punch-(CT): SD,SE (am)
Jab-Turn Punch: SD,↘+SE (am)
Jab-Uppercut: SE,↓+SD (am)
Sweep kick: ↓+CE (B)
Left Roundhouse: →+CE (a)
Boot Kick: ↘+CE (m)
Hook Kick-(CT): →,→+CE (M)
Stomp Kick: ↙+CD (B)
Toe Kick: ↘+CD (b)
Leaping Hook Kick: [↗ ou ↑]+CD (m)
Leaping Front Kick: →,→+CD (m)
Spinning Sweeps: agachado,↘+CD,CD (BB)
Verticle Kick: levantando-se, CD (m)
Spinning Dodge: CE+CD
Spinning Dodge: ↓+(CE+CD)
Dive Roll: →+(CE+CD) (M)
Overhead Flip: →,→+(CE+CD) (M)
Dark Leg: ↙+CE (m)
(BK): ←+(CE+CD)
4-hit String: agachado,CE,SD,SE,CD (BaaM)
Left Knifehand Block: ←+SE (m)
Right Knifehand Block: ←+SD (m)
High Combo Breaker: SE+CD
Low Combo Breaker: ↓+SE+CD
Turn Palm Strike: ↘+SE (m)
Turn Palm Strike-(CT): ↘+SE (m)

Lunge Palm Strike: ↙+SE (m)
Upper Palm Strike-(CT): ↑+SE (m)
Upper Palm Strike: ↑+SE (m)
Windmill Slaps: ↓+SE (mb)
Windmill Slaps-(AOP): ↓+SE (mb)
Knock-back Uppercut: ↘+SD (m)
Rising Uppercut-(CT): levantando-se, SD (m)
Low Spin Punch-(CT): agachado, ↘+SD (m)
Low Spin Punch: agachado, ↘+SD (m)
2nd Spin Punch (após o Low Spin Punch): SE (m)
Upward Spin Strike: →,→+(SE+SD) (m)
Down Spin Strike (após o Upward Spin Stripe): (SE+SD) (m)
Cartwheel: →+(SE+SD)
Overhead Punches: ↑+(SE+SD) (m)
Quick Recovery: (após o Overhead Punches) CE+CD
Mid Hit-Palm Strike: (após Overhead Punches),SD, SE (mm)
Circle Evasion: ←+(SE+SD)
Hard strike (após o Circle Evasion): SD (m)
Phoenix Strike (após o Circle Evasion): SE+SD (!)

De costas para o oponente (CT):
Turn-Towards Punch: SE (m)
Reverse Slap-(CT): SD (a)
Turn-Towards Kick: CE (a)
Reverse Low Kick-(CT): ↓+CE (b)
Reverse Low Kick: ↓+CE (b)
Reverse Punt Kick: CD (M)
Reverse 3-hit String: SD,SE,CD (aaM)
Roll Towards Enemy: →+CE+CD
Kangaroo Kick-(CT) (após o Roll Towards Enemy): CE+CD (m)
Backflip: →,→+CE+CD (M)
Reverse Low Hop Kick: →,→+CE (b)
High Combo Breaker: SE+CD
Low Combo Breaker: ↓+SE+CD
Spinning Dodge: CE+CD
Spinning Dodge: ↑+CE+CD
Spinning Dodge: ↓+CE+CD
Crouch Turn-AOP: ↓+SE+SD

Art Of Phoenix [AOP]:
Duck: ↓
Left Stomach Strike: SE (m)
Right Stomach Strike: SD (m)
Low kick: CE (B)
Mid Kick: CD (m)
Mid Kick-(CT): CD ←(m)
Two-Forearm Bash: SE+SD (m)
Super Forearm Bash: ↓+SE+SD (m)
Rise-Turn Around: →+(SE+SD)
Forward Roll: →+(CE+CD)
Spinning Sweeps: ↘+CD,CD (BB)
Hop Kicks: [↑ ou ↖ ou ↗]+CE,CE (ma)
Double Front Kicks: [↑ ou ↗ ou ↖]+CE,CD (mm)
Turn Around Kick: [↑ ou ↗ ou ↖],CE (m)
Cartwheel Hop Kicks: ↑+CD,CD (mm)
Cartwheel Kick-(CT): ↑+CD (m)
Hopping Low Kick: [↑ ou ↗ ou ↖] espere por 1 segundo,CE (B)
Hopping Side Kick: [↑ ou ↗ ou ↖],CD (m)
Fan Sweep: CDCE (B)
Fan Sweep-Roll: CDCE,↑ (B)
Fan Sweep-Roll: CDCE,↓ (B)

Arremessos

Rolling Body Break: SE+CE (F)
Quick Flip Takedown: SD+CD (F)
Arm Twist Takedown: ↓↙←+SD (F) (%SD%)
Run Over Back: →+SDSE (F) (%SE+SD%)
Head Ride: (CT) →,→+CE+CD (F)
Reverse Grab: (CT) [SE+CE ou SD+CD] (F)
Dodge Roll-Throw: [AOP] SE+CE (F) (%SE%)
Dodge Roll-Throw: [AOP] SD+CD (F) (%SD%)
Super Arm Takedown: [SE+CE ou SD+CD] (T)
Cartwheel Throw: [SE+CE ou SD+CD] (D)
Takedown Punishment: [SE+CE ou SD+CD] (E)

Combos

10hits:
↑+CD,SE,SD,CD,CD,SD,SE+SD,SE,CD,SD (maaBBmamBm)
10 hits:
↑+CD,SE,SD,SE+SD,SE,CE,CD,CD,CD,SE (maammBBBmm)

EDDY GORDO

Observação:
RW - Rewinder
HSP - Handstand Position
OBP - On Back Position

Golpes Especiais

1-2 Punches: SE,SD (aa)
Jab-Cross-Kick: →+SD,SE,CD (aam)
Stun Elbow: ↘+[SE ou SD] (m)
Knee: ←+CE (m)
Reaching Kick-HSP: ↘+CE (b)
Shin Kick: ↘+CD (b)
Barbed Wire: ↙+CD,CD,CD... (infinito) (a)
HSP (após o Barbed Wire): ←
Jumping Overhead Kick: →, →+CE+CD (M)
Jumping Backflip: →, →+CD
Super Shin Kick (após o Jumping Backflip): CE (b)
Super Face Kick (após o Jumping Backflip): CD (a)
Double Foot Face Kick: ↗+CE+CD (m)
OBP (após o Double Foot Face Kick): ←
Jumping Roundkick: ↗+CD (m)
Sattelite Moon: CDCE (m)
Ground Slide Kick-OBP (após o Sattelite Moon): CE (B)
HSP (após o Groun Slide Kick-OBP): ←
Bazooka Kick (após o Sattelite Moon): CD (m)
Flare-OBP: CECD (Bb)
HSP (após o Flare-OBP): ←
Ground Kicks (após o Flare-OBP): CD,CD (BB)
Cartwheel Pop-Up Kick: ↘+CE+CD (m)
Front Roll Kick-HSP: →+CE (m)
Monkey Trick: →+CD (m)
Flare-OBP (após o Monkey Trick): CECD (Bb)
HSP (após o Flare-OBP): ←
Ground Kicks (após o Flare-OBP): CD,CD (BB)
Lunging Front Kick: →, →+CE (m)
HSP (após o Lunging Front Kick): ←
Arching Crecent Kick: ←+CD (a)
Low Sweeps (após o Arching Crecent Kick): CE,CE (BM)
HSP (após o Low Sweeps): ←
Infinite Kicks (após o Arching Crecent Kick): CE,espere 1 segundo,CD,CE,espere 1 segundo,CD,CE...
Flip Over String (depois de Arching Crecent Kick):CD,CE+CD (MM)
Crying Needle: ↓+SE+SD (a)
Screaming Needle (após o Crying Needle): SE+SD (m)
Outside Crecent Kick: levantando-se, CD (m)
Flip Pounce: levantando-se, CE+CD (M)
Front Back-Handspring: CE+CD (M)
HSP (após o Front Back-Handspring): ←
Low Sweeping Kick: ↙+CE (B)
Low Sweep Follow-Up (após o Low Sweeping Kick): CE (M)
HSP (após o Low Sweep Follow-Up): ←
Infinite Kicks (após o Low Sweep Follow-Up): espere 1 segundo,CD,CE,espere 1 segundo,CD,CE...
Rewinder [RW]: EL
Rewinder [RW]: SE+SD
OBP: →+SE+SD

Handstand Position [HSP]:
Walk Forwards: →
Handstand Dodge 1: ↑N
Handstand Dodge 2: ↓N
Low Bend Crouch: ↓
Super Roo Kick-HSP: ↓+CE+CD (m)
Split Kick-OBP: CE (B)
Helicopter-HSP: CD (m)
Foot To The Head: ↓+[CE ou CD] (M)
HSP (após o Foot To The Head): ←
Left Roll Out Punch: SE (m)
Ground Sweeps (após o Left Roll Out Punch): CECE (BM)
Low Kicks-Needle (após Left Roll Out Punch): CE,CD,SE+SD (BBm)
Ground Fury Attack (após o Left Roll Out Punch): CE,CD,CD,CD (AAAA)
Right Roll Out Punch: SD (m)
Low Sweep-Spin Sweep (após Right Roll Out Punch): CD,CE (BB)
HSP (após o Low Sweep-Spin Sweep): ←

On Back Position [OBP]:
HSP: ←

Flip Up Kick: CECD (M)
Whirlwind Flare-HSP: CDCE (Bb)
Mid Kick-Handspring: CD,CE+CD (mM)
Rising Needle: SE+SD,SE+SD (mm)
Mid Kick-Jumping Kick: CE,CD (mm)
Rewinder [RW]:
Downward Super Strike: SD (m)
Backhand-Pop-Up Kick: SE+SD,CE (am)
2 Slaps-Mid Kick-HSP: SE+SD,espere 1 segundo,CE
Ground Slide Kick-OBP: CE (m)
HSP (após o Ground Slide Kick-OBP): ←
1 Handed Sweep: CD (B)
1 Handed Finish Sweep (após o 1 Handed Sweep): CD (B)
Back Handspring: (após o 1 Handed Sweep):CE+CD (M)
Triple Flip Action: CE+CD,CE+CD,CE+CD (mMM)
Skull Kick: ↑+CE (M)
Pop-Up Kick (após o Skull Kick): CE (m)
Forward Roundhouse (após o Pop-Up Kick): ↑+CD (m)
Kick-Out (após o Skull Kick): CE+CD (b)
1 Handed Sweep (após o Skull Kick): ↓+CE (B)

Arremessos

Handstand Leg Toss: SE+CE (F)
180 Degree Spin Toss: SD+CD (F)
Spinning Hip Toss: ←↙↓↘→+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Overhead Monkey Flip: [SE+CE ou SD+CD] (T)
Spinning Neck Kick: [SE+CE ou SD+CD] (D)
Side Pop Flip: [SE+CE ou SD+CD] (E)

Combos

10 hits: CDCE,CD,SD,CD,SD,CD,CD, CE+CD,CE+CD,CE+CD
9 hits: CDCE,CD,SD,CD,CD,CE+CD, CE+CD,CD,CE+CD
8 hits: CDCE,CD,SD,CD,CE,CD, CD,CD
6 hits: CDCE,CD,SD,CD,CE,CE
8 hits: CDCE,CD,SD,CD,CE,CD, SE+SD,SE+SD
9 hits: CDCE,CD,SD,CD,CE,←+CD, CE,CD,CE+CD

LEI WULONG

Observação:
PLD - Play Dead (no chão, rosto para cima, cabeça para o lado do oponente)
SLD - Slide (no chão, rosto para baixo, cabeça para o lado do oponente)
FCD - Face Down (no chão, rosto para baixo, pés para o lado do oponente)
KND - Knockdown (no chão, rosto para cima, pés para o lado do oponente)
CRS - Crane Stance
TGS - Tiger Stance
PNS - Panther Stance
DRG - Dragon Stance
DRS - Drunken Stance
SNS - Snake Stance
PHS - Phoenix Stance

Golpes Especiais

Crecent-Low Kick-(CT): CE,CE (aB)
Tri-Crecent Kicks-(CT): CECD↑ (mmm)
KND (após o Tri-Crecent Kicks-(CT): ↓ (M)
Flying Wheel Kick-FCD: CDCE (m)
Low Sweep-SNS: ↙+CD[↑ ou ↓] (B)
Rave Spin Kicks: ↙+CD,CD (Ba)
PLD: ↓+CE+CD
SLD: ↓+SE+SD
Ankle Drop(s)-KND: CDCD,CE (BB)
Rolling Kicks: CDCD,CE,CE (BBm)
Drunken Headbutt: ←+SE+SD (m)
Turning Punch-(CT): SE+SD (a)
Second Turn Punch-(CT) (após o Turning Punch-(BK): SE (a)
Uppercut (após o Turning Punch-(CT): SD (m)
4-hit Rush Starter: →+CD,SD,SE,SD (ammm)
Low Kick (após o 4-hit Rush Starter): CE (b)
Mid Kick (após o 4-hit Rush Starter): CD (m)
CRS (após o Mid Kick): ↑ ou ↓
Delayed Rush Combo: →,N,CD,SE,SD,CE (amma)
Mid Kick (após o Delayed Rush Combo): CD (m)
Low Knockdown Kick (após o Delayed Rush Combo): ↓+CD (B)
High Crecent: →,N,CE (a)
Mid Kick (após o High Crecent): CD (m)
Low Knockdown Kick (após o High Crecent): ↓+CD (b)
1-Rush-SNS: →,N,SE,[↓ ou ↑] (m)
2-Rushes-DRG: →,N,SE,SD,[↓ ou ↑] (mm)
3-Rushes-PNS: →,N,SE,SD,SE,[↑ ou ↓] (mmm)
4-Rushes-TGS: →,N,SE,SD,SE,SD, [↓ ou ↑] (mmm)
Rushing Punches: →,N,SE,SD,SE,SD (mmm)
Low Kick (após o Rushing Punches): CE (b)
Mid Kick (após o Rushing Punches): CD (m)
CRS (após o Mid Kick): ↓
Elbow Drop-PLD: [↗ ou ↖]+SD (M)
Guard Melting Punches: →,N,SD,SE,SD,SE (ammm)
(se o primeiro acerto é bloqueado)
SNS: EL+[SD+CE ou SE+CD]
DRS: →+CE+CD
SNS: →+SD+CE
PHS: ←+SE+CD
H/M Attack Counter: →+CE+CD
Low Attack Counter: [↓ ou ↙]+[SE+CE ou SD+CD]
De costas para o oponente (CT):
Backhand-(CT): SE (a)
Low Backhand-(CT): ↓+SE (b)
Spinning Back Uppercut: SD (m)
Back Middle Kick: CD (m)
Low Sweep-SNS: ↓+CD[↑ ou ↓] (B)
Rave Spin Kicks: ↓+CD,CD (Ba)
Triple Backflips-(CT): CE+CD,CE+CD,CE+CD (MMM)
Elbow Drop-PLD: [↗ ou ↖]+SD (M)
Snake Stance [SNS]:
Hopping Punches: SE,SE,SE,SE,SE,SE (aaaaa)
SNS (após o Hopping Punches): →
Stabbing Punch-DRG: SD→ (m)
Stabbing Punches-DRG: SD,SD→ (mm)
Stabbing Punches: SD,SD,SD (mmb)
PNS (após o Stabbing Punches): →
Falldown Kick-FCD: CE (m)
Low Jab Kick-SNS: CD (b)
DRG-Throw Attempt: SE+CE
DRG: ↑ (do lado do jogador 1)
PNS: ↓ (do lado do jogador 1)
PNS: ↑ (do lado do jogador 2)
DRG: ↓ (do lado do jogador 2)
Dragon Stance [DRG]:
Spin-Throw Attempt: SE
Uppercut: SD (m)
TGS (após o Uppercut): →
Double Arm Strike: SE+SD (bm)
TGS (após o Double Arm Strike): →
Crecent-Low Kick-(CT): CE,CE (aB)
Delayed Rush Combo: CD,SE,SD,CE (amma)
Mid Kick (após o Delayed Rush Combo): CD (m)
Low Knockdown Kick (após o Delayed Rush Combo): ↓+CD (B)
TGS: ↑ (do lado do jogador 1)
SNS: ↓ (do lado do jogador 1)
SNS: ↑ (do lado do jogador 2)
TGS: ↓ (do lado do jogador 2)
Tiger Stance [TGS]:
Overhead Smash: [SE ou SD] (m)
Quick Low Sweep: CD (B)
High Crecent: CE (a)
Punch Rush (após o High Crecent): SE,SD,SE,SD (mmmm)
Low Kick (após o Punch Rush): CE (b)
Mid Kick (após o Punch Rush): CD (m)
SNS: ↑ (do lado do jogador 1)
DRG: ↓ (do lado do jogador 1)
DRG: ↑ (do lado do jogador 2)
SNS: ↓ (do lado do jogador 2)
Panther Stance [PNS]:
Double Low Punches: SE,SD (bm)
Rising Uppercut: SD (m)
Guard Melting Punches: SD,SE,SD,SE (ammm)
(se o primeiro acerto é bloqueado)
Sweep: CE (B)
PHS (após o Sweep): ←
4-hit Rush Starter: CD,SD,SE,SD (ammm)
Low Kick (após o 4-hit Rush Starter): CE (b)
Mid Kick (após o 4-hit Rush Starter): CD (m)
CRS: ↓ (do lado do jogador 1)

SNS: ↑ (do lado do jogador 1)
SNS: ↓ (do lado do jogador 2)
CRS: ↑ (do lado do jogador 2)

Crane Stance [CRS]:
Melt Punch: SE (m)
(CT) (se o soco é bloqueado)
Backfist-(CT): SD (m)
(deixa o oponente de costas se acertar)
Lunge Low Kick: CD (B)
4-hit Crane Attack: CE,CD,SD,CE (mbmM)
SNS: ↓ (do lado do jogador 1)
PNS: ↑ (do lado do jogador 1)
PNS: ↓ (do lado do jogador 2)
SNS: ↑ (do lado do jogador 2)
Drunken Stance [DRS]:
Saki Punch: SE (m)
Double Low Kick-FCD: CE+CD (B)
H/M Attack Counter: N
(só acontece algumas vezes)
Phoenix Stance [PHS]:
Hopping Sidekicks: CE,CE,CE... (mmm...)
Phoenix Kick: (apos o Hopping Sidekicks)(a qualquer momento) (!)
Phoenix Kick: CD (!)
Play Dead [PLD]:
Rave Spin Kicks: CE,CD (Ba)
Rising Middle Kick: CD (m)
Popup Kick: CE+CD (m)
SLD: ↓+SE
Roll-Rave Spin Kicks: [→ ou ←] CE,CD (Ba)
Roll-Rising Mid-Kick: [→ ou ←] CD (m)
Stand: ↑
Slide [SLD]:
Super Cop Slide-PLD: CDCE (B)
Sweep: [CE ou CD] (B)
PLD: SE
Roll-Sweep: [→ ou ←] CE (B)
Roll-Rising Mid-Kick: [→ ou ←] CD (m)
Stand: ↑
Face Down [FCD]:
Flying Wheel Kick-FCD: CDCE (m)
Sweep: CE (B)
Sweep-PLD: CECD (B)
Rave Spin Kicks: CECD,CD (Ba)
Rising Mid-Kick: CD (m)
KND: SE
Roll-Rave Spin Kicks: [→ ou ←] CE,CD (Ba)
Roll-Rising Mid-Kick: [→ ou ←] CD (m)
Stand: ↑
Knockdown [KND]:
Sweep: CE (B)
Rising Middle Kick: CD (m)
Spring Up: CE+CD (m)
FCD: ↓+SE
Roll-Sweep: [→ ou ←] CE (B)
Roll-Risind Mid-Kick: [→ ou ←] CD (m)

Arremessos

Jumping Bird: SE+CE (F)
Neck Break: SD+CD (F)
Drunken Throw: [DRG] SE (F) (%SE%)
Life Gain-DRS (após o Drunken Thorw): SE+SD (link)
Side Trip Takedown: →, →+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Trip-Elbow: ↗+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Alley-Oop Back Punch: [SE+CE ou SD+CD] (T)
Punches-Crecent Kick: [SE+CE ou SD+CD] (D)
??Dunno Yet???: [SE+CE ou SD+CD] (E)

Combos

9 hits: SE, SD, SE, CE+CD, CE+CD, CE+CD, SE, SE, SD (aabMMMbbm)
10 hits: SE, SD, SE, CE+CD, SD, SE, CD, SE, CD, CD (aabMmmamBa)
10 hits: SE, SD, SE, CE+CD, SD, SE, CD, SE, SD, CE (aabMmmamma)

JIN KAZAMA

Golpes Especiais

1-2 Jabs: SE, SD (aa)
Shoot The Works: SE, SD, CE (aam)
Standing Axe Kick (após o Shoot The Works): CD (m)
Rising Front Kick (após o Shoot The Works): →+CD (m)
Overhead Shot: →+SD (m)
Side-Step Roundhouse: →+CE (a)
Low Jab, Overhead Shot: ↘+SE, SD (mm)
Shining Fists: SE, SE, SD (aam)
Devil Fists: SE, SD, SD (aaa)
Twin Pistons: SE levantando-se, SD (mm)
Stomach Rush: →, →+SD (m)
Tooth Fairy: EL+SD (m)
Crouch Dash: →, N, ↓, ↘
Thunder Godfist-Kick (após o Crouch Dash): SE, CE (mm)
Thunder Godfist-Sweep (após o Crouch Dash): SE, CD (mB)
Wind Godfist: (após o Crouch Dash): SD (a)
Hell Sweep, Roundhouse: (após o Crouch Dash): CD, CD (Bm)
Rising Swipe Stun: ←, →+SD (m)
Elbow, Uppercut: (após o Rising Swipe Stun): SE, ↓+SD
Elbow, Stomach Rush (após o Crouch Dash): SE, SD (mm)
Knee: →+CD (m)
Arching Roundhouse: ←+CD (a)
Axe Heel Kick: →, →+CE (m)
Double Axe Kick: [levantando-se ou ↘+] CD, CD (mm)
Can Can Kicks: ↓+CE+CD (m)
Reversal: ←+[SE+CE ou SD+CD]
Sky Foot Slice: CE durante a corrida (m)
Crushing Kick: CDCE (M)
Bounce Back Pounce: ↗+SD+CD (M)
Jumping Kick Combo: [↑ ou ↗]+CD, CD, CD, CD (mBBm)
White Heron Starter: SE+CD (ba)
Backhand (após o White Heron Starter): SD (a)
High Kick Finish (após o Backhand): CD (m)
Sweep Finish (após o Backhand): ↓+CD (B)
Electric Guard: ←+SE+SD
Power Uppercut: ←+SE+CD (!)
Super Power Uppercut: ←+SE+CD (!)

Arremessos

Holding Kicks: SE+CE (F)
Arm Breaking Hip Toss: SD+CD (F)
Wrist Takedown: ↓↙←+SE+CE (F) (%SD%)
Stonehead: →,→+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Strike of Mother: ↘+SD+CE (F) (%SD%)
Ultimate Tackle: [agachado ou ↙+] SE+SD (F)
Arm Bar (após o Ultimate Tackle): SE+SD (link)
Face Punches (após o Ultimate Tackle): [SESDSESDSE ou SDSESDSESD] (link) (9%SE+SD%)
Punches-Arm Bar (após o Ultimate Tackle) SE,SD,SE,SE+SD (link) (%SE+SD%)
Spinning Arm Breaker: SE+CE ou SD+CD (T)
Arm Break-Toss: SE+CE ou SD+CD (D)
???: SE+CE ou SD+CD (E)

Combos

10 hits:
→,→,N,SD,SE,SD,SD,CE,CD,CD,SE,SD,SE (aaaaambamb)
10 hits:
→,→,N,SD,SE,SD,SD,CE,CD,CD,CE,SD,SE (aaaaambbm!)
9 hits:
→,→,N,SD,SE,CD,CD,SD,CD,CE,SD,SE (aammmmbm!)
9 hits:
CE,SD,CD,CE,SE+CD,SD,SD,SE,SD (aamabaammm)
8 hits: CE,SD,CD,CE,SE+CD,SD,SE,CE (aamabaamm)
8 hits: CE,SD,CD,CE,SE+CD,SD,SE,CD (aamabaamb)
10 hits:
←+SD,CD,CD,CD,CD,SD,SE+CD,SD,SE,CE (aambmmbaamm)
10 hits:
←+SD,CD,CD,CD,CD,SD,SE+CD,SD,SE,CD (aambmmbaamb)
9 hits:
←+SD,CD,CD,CD,CD,SD,SE+CD,SD,CE+CD (aambmmbaamm)

5 hits: ←+SD,CD,SD,SE,SD (aammm)
5 hits: ←+SD,CD,SD,SE,↓+SD (aammm)
5 hits: SE,SD,SE+CD,SD,CD (aabaam)
5 hits: SE,SD,SE+CD,SD,↓+CD (aabaaB)

NINA WILLIAMS

Golpes Especiais

1-2 Punches: SE,SD (aa)
Punch-Kick: SD,CE (aa)
Punch-Low Kick: SD,↓+CE (aB)
Uppercut (após o Punch-Low Kick): SD (m)
Low Kick (após o Punch-Low Kick): ↓+CD (b)
Highkick (após o Punch-Low Kick): CD (a)
Double Smash: SD,CD (aa)
Delayed Blonde Bomb: →+SE+SD (m)
Blonde Bomb: →, →+SE+SD (m)
Triple smash: [↘]SESDCD [m] (aaa)
Upper, Straight: ↘+SE,SD (ma)
Killing Blade: ←+SE (a)
Double Bitch Slaps: ←+SD,SD (aa)
Mid Punch-Front Kick: [agachado ou ↓+]SDCD (mm)
Low Kick-Backhand Chop: [agachado ou ↓+]CD,SE (ba)
Left Kick-Roundhouse: CE,CD (aa)
Low Kick-Roundhouse: agachado, CE, N+CD (Ba)
Mid Kick-Roundhouse: ↘+CE,CD (ma)
Flip Kick: [↓↘→ ou →, →] +CD (M)
Double Low Kicks: [agachado ou ↓+]CE,CD (Bb)
Hunting Kicks: ↗+CD,CE,CD (aBa)
Rave Kick Attack: levantando-se, SE,CD (bm)
Rengeki Soushouha 1: [↘+]SE,SD,SE,SD,→+SE+SD [m] (aaam)
Rengeki Soushouha 2: [↘+]SE,SD,→+SE+SD [m] (aam)
Neel Edge Attack 1: [↘+]SE,SD,↑+CE [m] (aam)
Neel Edge Attack 2: [↘+]SE,↑+CE [m] (am)
Jail Crash: [↘+]SE,SD,↓,CE,CD [m] (aaba)
Cemetary Crash: [↘+]SE,SD,↓,CE,SD [m] (aabm)
Flash String: ↘+CE,SE,SD (maa)
Edge String: ↘+CE,SD,↑+CE (mam)
Divine Cannon: [↓,↙+CE ou ↙+CE+CD] (m)
Slicer: ↙+CD (B)
Slicer-Divine Cannon: ↙+CD,CE (Bm)
Spike String High Kick: CE,CE,CD (aBa)
Spike String-Uppercut: CE,CE,SD (aBm)
Spike String-Low Kick: CE,CE,↓+CD (aBb)
Assault String: ↘+CE,SE,SD,→+SE+SD (maam)
Spark String: [↘+]SE,SD,SE,CD [m] (aaab)
Fury String-Uppercut: CD,CE,SD (aBm)
Fury String-Low Kick: CD,CE,↓+CD (aBb)
Fury String-Roundhouse: CD,CE,CD (aBa)
Fast Attack: ↘+CE,SD,SE,CD (maaB)
Fast Attack-Low Kick: ↘+CE,SD,↓+CE (maB)
High Kick Finish (após o Fast Attack-Low Kick): CD (m)
Low Kick Finish (após o Fast Attack-Low Kick): ↓+CD (b)
Uppercut Finish (após o Fast Attack-Low Kick): SD (m)
Fast Attack-Side Kick: ↘+CE,SD,CE (maa)
Fast Attack-Roundhouse: ↘+CE,SD,CD (maa)
Rapid Kicks-Low Kick: ↘+CE,CE,CE,CE (maab)
Rapid Kicks-High Kick: ↘+CE,CE,CE,CD (maaa)
Rapid Kicks-Palm Hit: ↘+CE[CE,CE] SE,SD,SE+SD {ma[aa]am}
Side Stepping Palm: EL+SE+SD (m)
Face Ploink: EL+SE (m)
Evade-Uppercut: EL+SD (m)
Evade-Spinning Sweep: EL+CD (B)
Heel Smash: ↓+CE+CD (oponente caído) (B)
Ball Kick: [↓↘→ ou →, →]+CE (m)
Sliding Sweep: agachado, ↘+CD (B)
Turn Around Slap: →, →+SE (m)
Face Poke: →, →+SD (m)
Stun Breath: ↓↘→,↙+SD+CE (!)
Hunting Swan: ↙+SE+SD (!)
Swan Cancel (após o Hunting Swan): ↑,↑

Arremessos

Arm Turn: SE+CE (F)
Lifting Toss: SD+CD (F)
Falling Elbow (após o Lifting Toss): SE,SD,SE (link)
Arm Lock (após o Falling Elbow): SD,SE,CE (link)
Neck Throw: ↗+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Embracing Elbow Smash: ↘,↘+SE (F) (%SE+SD%)
Bone Cutter: durante a corrida, CE (F) (%SE%)
Knee Cross Lock (após o Bone Cutter): CE,SE,CD,SD+CD (link) (%SE%)
Rolling Tendon Lock (após o Bone Cutter): SE,CE,SD+CD,CE+CD,SE+SD (link) (%SE+SD%)
Palm Grab: ↓↘→+SE+SD (F) (%SD%)
Arm Bar (após o Palm Grab): CE,CD,CE,SE+SD (link) (%SE%)
S.R.A.L. (após o Palm Grab): SE,CE,SD,SE (link)
Rear G-tech Squeeze (após o S.R.A.L.): CE,SE,CD,SE+SD,SE+SD (link) (%SE+SD%)
Falling R.A.L. (após o S.R.A.L.): SD,SE,CE,CD,SE+SD (link) (%SE%)
Knee Bash-Neck Snap (após o Palm Grab): SD,CE,CD,SD,SD (link) (%SD%)
Falling Neck Snap (após o Knee Bash-Neck Snap): SE,CE+CD,SE,SD,SE+SD (link) (%SE%)
Galtech Ground Stretch (após o Knee Bash-Neck Snap): SE,SD,CD,CE,SE+SD+CE (link) (%SE+SD%)
Crab Claw:↓↘→+CE+CD (F) (%SE%)
Arm Bar (após o Crab Claw): CE+CD,CE,CD,SE+SD (link) (%SE+SD%)
Achilles Tendon Lock (após o Crab Claw): CE+CD,CD,SD,SE+SD (link) (%SD%)
Knee Cross Lock (após Achilles Tendon Lock): CE,SE,CD,SD+CD (link) (%SE%)
Rolling Tendon Lock (após o Achilles Tendon Lock): SE,CE,SD+CD,CE+CD,SE+SD (link) (%SE+SD%)
Shin Kick: ↓↙←+SE+CD (F)
Twisting Arm Lock (após o Shin Kick): SD,SE,SE+SD,SE+SD+CE (link) (%SD%)
Galtech Ground Stretch (após o Twisting Arms Lock): SE,SD,CD,CE,SE+SD+CE (link) (%SE+SD%)
Falling Neck Snap (após o Twisting Arms Lock): SE,CE+CD,SE,SD,SE+SD (link) (%SE%)
S.R.A.L. (após o Shin Kick): SE,CE,SD,SE (link)
Rear G-Tech Squeeze (após o S.R.A.L.): CE,SE,CD,SE+SD,SE+SD (link) (%SE+SD%)
Falling R.A.L. (após o S.R.A.L.): SD,SE,CE,CD,SE+SD (link) (%SE%)
3-Limb Break: [SE+CE ou SD+CD] (T)
Coconut Crusher: [SE+CE ou SD+CD] (D)
Super Backbreaker: [SE+CE ou SD+CD] (E)

Combos

10 hits:
SE,SD,SE,SD,CE,CE,SD,SE,SD,CD (aaaambaaam)
10 hits:
↘+SE,SD,SE,SD,CE,CE,SD,SE,SD,CD (maaambaaam)
10 hits:
SE,SD,SE,SD,CE,CE,SD,SE,CD,CE (aaaambaabm)
10 hits:
↘+SE,SD,SE,SD,CE,CE,SD,SE,CD,CE (maaambaabm)
10 hits:
SE,SD,SE,SD,CD,CE,CD,SD,CD,CE (aaaaaBbmBm)
10 hits:
↘+SE,SD,SE,SD,CD,CE,CD,SD,CD,CE (maaaaBbmBm)

MUITAS NOVIDADES

Muitas novidades estão acontecendo no mercado para facilitar o acesso à leitura e ao lazer. Vamos citar algumas, mesmo sabendo que o nosso leitor já teve muitas oportunidades de estar em contato com elas: as fitas de vídeo tomaram conta das bancas, e por um preço muito acessível - variam de R$ 5,00 até R$ 15,00 - e mesmo considerando que algumas não têm lá tanta qualidade, vale a pena ficar atento, porque há muita coisa boa. Os livros também chegaram às bancas por preços bem mais acessíveis. Prova disso é a promoção que está fazendo o Jornal O Estado de São Paulo, que vende livros da literatura brasileira por R$ 1,95; o mesmo acontece com os CD ROMs. Já não precisamos mais gastar doloridos R$ 50,00 ou mais por um CD ROM. Nas bancas eles custam de R$ 9,00 a R$ 12,00 e tem muito CD ROM na banca de ótima qualidade.

PREÇO MALUCO

Mas o que não dá prá deixar de falar é do **PREÇO MALUCO** da Editora Escala. Esta realmente foi uma campanha inovadora e corajosa e não uma daquelas promoções que são feitas só devido a alguma ocasião ou oportunidade específica. Apesar de, em princípio a Editora ter anunciado que duraria só quatro meses, os resultados foram tão animadores que a campanha do **PREÇO MALUCO** vai ser alongada até o final do ano.

E a cada mês novos produtos são incorporados, tanto é que agora em Julho já somam mais de 30 a quantidade de títulos disponíveis nas bancas por R$ 2,90. Vale a pena procurar todos os produtos do **PREÇO MALUCO**. É muito lazer, muita informação, muita cultura por pouco dinheiro. E a gente nunca deve esquecer o velho, mas sempre atual ditado: "gastar com leitura é investir em si mesmo".

EDITORA ESCALA
INVESTE EM VÍDEO E CD ROM

As pessoas de todas as idades já estão acostumadas com as revistas da Editora Escala. Desde as crianças até os adultos, pois a variedade de seus produtos é muito grande: do futebol ao Rock, das revistas de pintar ao RPG, do game às revistas de pesca, de animais; em muitos assuntos a Escala está presente, sempre procurando levar a melhor informação, trazer a mais recente novidade.

Agora a Escala está investindo também em vídeo e CD ROM. E com uma preocupação de oferecer produtos da mais alta qualidade. São produtos de interesse cultural e laser que realmente vão enriquecer qualquer videoteca e levar aos aficcionados por computador algo que realmente vale a pena.

CD ROM COLLECTION

A estréia da Editora no ramo dos CD ROMs será feita em grande estilo. O primeiro número da revista CD ROM COLLECTION trará na edição 1 e 2 o CD ROM ÁFRICA, que foi considerado entre os 15 melhores produzidos nos EUA no ano de 95, na categoria de CD ROMs educacionais. São mais de 400 fotos e 90 minutos de narração sobre animais, pântanos, planícies do continente selvagem que tanto encanta e fascina o mundo. Depois de ÁFRICA, outras novidades vão aparecer e, o que é importante, o nível dos produtos continuará sendo muito elevado. É só ficar atento: CD ROM COLLECTION já chegou, e você não pode perder a oportunidade de participar deste mundo de emoções.

VÍDEOS

O Gordo e o Magro, Salmos, Tesouros da Natureza, Dinossauros, Os Reis do Riso, Vida de Cristo. Pelos títulos citados dá pra perceber que tem algo diferente nas bancas. A alegria saudável, a reflexão profunda, os momentos de paz. Tudo o que todos desejam é possível encontrar nos filmes que a Editora Escala está lançando. Já imaginou poder passear pelos 24 lugares mais lindos do mundo sem sair da frente do televisor? É isso que você vai ter se comprar os dois vídeos Tesouros da Natureza. Com imagens fascinantes e suave fundo musical você vai encontrar muita paz assistindo às lindas imagens proporcionadas pela natureza. E que tal os Salmos declamados com cenas que nos levam à reflexão! Do Gordo e o Magro você não está esperando que ainda se fale alguma coisa, não é mesmo? E será que ainda vai existir outra oportunidade de levar pra casa uma coleção completa da dupla mais engraçada do cinema?

UM SUCESSO ABSOLUTO

E pra quem queria fazer algo diferente em casa não poderia ter vindo em melhor hora a Revista PEGUE E FAÇA. Já em seu sexto número a revista demonstrou que caiu no gosto das mulheres. Claro que tem gente que está imaginando que existe muita revista neste estilo por aí. Mas PEGUE E FAÇA é diferente. E é diferente a começar pelo preço. As outras são no mínimo 20% mais caras que PEGUE E FAÇA. É como se a cada 4 revistas compradas se ganhasse uma de presente. E ainda tem matérias exclusivas, diversificadas e uma preocupação obsessiva de sempre proporcionar a melhor informação, ensinar a melhor forma. Vale a pena conhecer esta revista da Escala.

PROGAMES

Toda vez que você pensar em diversão, lazer ou presentes, passe em uma loja PROGAMES, e conheça as últimas novidades do mundo dos games. E não é só isso, aqui você encontra também MAGIC *The Gathering e CD ROM * para PC

BRASOFT

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel.: (011) 536-0529
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
ITÚ - R. Santa Rita, 1104 - Centro - Tel.: (019) 7822-8088
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
BELO HORIZONTE - R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-7643

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE

ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699

*** Não disponível em algumas de nossas lojas**